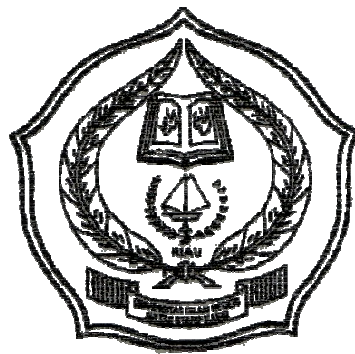


**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN MEMBURU RUPIAH
PADA SISWA KELAS V SDN 026 SUKAJADI
KECAMATAN DUMAI TIMUR**



Oleh

**NURUL ASIYAH
NIM. 10611003089**

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1432 H/2011 M**

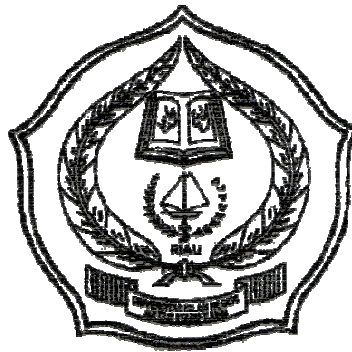
**MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA DENGAN
MENGUNAKAN METODE BERMAIN MEMBURU RUPIAH
PADA SISWA KELAS V SDN 026 SUKAJADI
KECAMATAN DUMAI TIMUR**

Skripsi

Diajukan untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan

(S.Pd.)



Oleh

NURUL ASIYAH

NIM. 10611003089

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1432 H/2011 M**

ملخص

نورل أنيسة (2010): ترقية الرغبة تعلم الرياضيات بإستعمل الطريق لعب القنص الروبية في الطلاب الفصل السابع المدرسة الابتدائية الحكومية 026 سوكاجادي دوماى شرق

هذا البحث الأهداف لترقية الروغبة تعلم الرضيات في طلاب الفصل السابع المدرسة الابتدائية الحكومية 026 سوكاجادي منطقة دوماى شرق المر طريق لعب القنص الروبية. المشكلة التي الموجودة في هذا البحث هو الروغبة تعلم الرضيات الطلاب هل بإستعمل طريق لعب القنص الروبية وجدت التي قية الروغبة تعلم الرضيات طلاب الفصل السابع المدرسة الابتدائية الحكومية 026 سوكاجادي دوماى شرق.

هذا البحث هو البحث خطوة الفصل يعني البحث الذين الأهداف أصلح النقائص في تعليمية الفصل بطريق العمل الخطي معين لوجدة الأصلح وترقية إجراء عمليات تعليمية في الفصل بطريق أكثر الأحسن الأفراد هذا البحث هو الطلاب الفصل السابع المدرسة الابتدائية الحكومية 026 سوكاجادي دوماى شرق نصف سنة غريب، سنة التعليمية 2010-2011 اصل البحث في استعمال هو اعملية الحسابة العداد مستدير اله التي في استعمال هذا البحث هو مراقبة، أما المراقبة كشر الخامس بالواحدة المرة دون اعمال المرة الرابعة باتطبيق طريقة لعب القنص الروبية، بعد يملك البيانات ثم البيانات في تحليل بإستعمال الرموز، المائة. الرغبة الرياضيات طلاب بتطبيق طريقة لعب القنص الروبية. وهذا هل الموجود في ينظر من تحليل البيانات بإستعمال رموز المائة يعني الروغبة الطلاب بعد تطبيق دريقة لعبة القنص الروبية 32،90.

الأساس تحليل البيانات الموجدة الخلاصة بأن تطبيق طريقة لعبة القنص الروبية تعلم الرياضية طلاب الفصل السابع المدرسة الابتدائية الحكومية 026 سوكاجادي دوماى شرق.

ABSTRAK

NURUL ASIYAH(2010): Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Menggunakan Metode Bermain Memburu Rupiah Pada Siswa Kelas V SDN 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur melalui metode bermain memburu rupiah.

Permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini adalah minat belajar matematika siswa. Apakah dengan menggunakan metode bermain memburu rupiah dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 026 Kecamatan Dumai Timur

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian praktis yang bertujuan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam pembelajaran di kelas dengan cara melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih profesional. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur semester ganjil tahun ajaran 2010/2011. pokok bahasan yang digunakan adalah mengoperasikan hitungan bilangan bulat.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi yang dilakukan oleh 1 observer. Observasi yang dilakukan sebanyak 5 kali tatap muka dengan rincian 1 kali tanpa tindakan, 4 kali dengan penerapan metode bermain memburu rupiah. Setelah data diperoleh kemudian data diolah dengan menggunakan rumus persentase.

Minat belajar matematika siswa dengan penerapan metode bermain memburu rupiah lebih tinggi dibandingkan dengan tanpa penerapan metode bermain memburu rupiah. Hal ini dapat dilihat dari analisa data dengan menggunakan rumus persentase yaitu minat siswa jika dilihat secara klasikal setelah penerapan metode bermain memburu rupiah mencapai 90,32%.

Berdasarkan analisa data dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain memburu rupiah dapat meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur.

ABSTRACT

Nurul Asiyah (2010): Increasing Interest of Learning Mathematic by Using Playing Method of Rupiah Hunting rt the Fifth Year Students of State Elementary School 026 Sukajadi West Dumai.

The purpose of research is to increase interest of learning mathematic at the fifth year students of state elementary school 026 Sukajadi West Dumai by playing method of rupiah hunting. The problem of this research is students interest of learning mathematic. Is by using mathematic hunting can increase interest of learning mathematic at the fifth year students of state elementary school 026 Sukajadi West Dumai.

This research is action research, which is a practice research that aim to repair the weaknesses of learning in the class y doing certain action, in order that, it can repair and increase practices of learning in the class professionally. The subject of this research is the fifth year students of state elemantary school 026 Sukajadi West Dumai. Discussion fundamental used is operating integer quantification.

The instrument of this research is observation that used by one observer. It is done five times meeting by: once without action, four times using playing method hunting rupiah. After collecting the data than calculated by using percentage.

Students interest of learning mathematic by using playing method of hunting rupiah higher than withoud playing method of hunting rupiah. It can be seen from the data analysis by percentage. Students interest seen classically after using playing method of rupiah hunting was 90.32%.

Based on the data analysis, it can be concluded that using playing method of rupiah hunting can increase the interest of learning mathematic at the fifth year students of state elemantary school 026 Sukajadi West Dumai.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	ii
PENGHARGAAN	iii
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Defenisi Istilah	6
C. Identifikasi masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORI	10
A. Kerangka Teoretis	10
B. Penelitian Yang Relevan	27
C. Indikator Keberhasilan	38
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Subjek dan Objek Penelitian	30
B. Tempat Penelitian	30
C. Rancangan Penelitian	30
D. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data	33
E. Observasi dan Refleksi	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	41
A.....	Deskripsi
<i>setting</i> penelitian	41
B.....	Hasil
Penelitian.....	49

C.....	Pembahasan
.....	88

BAB V PENUTUP..... 96

A.....	Kesimpulan
.....	96
B.....	Saran
.....	96

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam proses belajar mengajar, salah satu faktor psikologis dari pihak siswa yang memiliki peran yang cukup penting adalah “minat”. Pentingnya masalah minat ini disebabkan ia menjadi prasyarat dari kegiatan-kegiatan belajar yang dilakukan siswa, agar perbuatan belajar tersebut menghasilkan perubahan-perubahan tingkah laku yang berarti. Jika kegiatan siswa tidak disertai rasa minat yang tinggi, maka siswa tidak akan senang dalam belajar, yang akhirnya tidak menghasilkan perubahan-perubahan tingkah laku sebagaimana yang diharapkan.

Dalam hal ini minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin kuat minatnya.

Hilgard menjelaskan “minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus-menerus yang disertai dengan rasa senang¹. Definisi di atas menjelaskan bahwa minat merupakan unsur perasaan dalam bentuk rasa “suka atau senang” atau “rasa keterikatan” yang dihubungkan dengan suatu objek baik berupa benda maupun aktivitas.

¹ Slameto. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2010) Hlm. 57

Jika minat seseorang siswa tersebut dihubungkan dengan mengikuti kegiatan pembelajaran di bidang studi tertentu, misalnya mata pelajaran matematika, maka dapat dikatakan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika tersebut adalah rasa tertarik diiringi perasaan senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut, karena siswa akan menampilkan sikap yang sungguh-sungguh atau ulet dalam mempelajarinya. Jika demikian, maka siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi akan memperoleh hasil belajar yang tinggi pula.

Matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat SD sampai sekolah menengah. Sampai saat ini matematika masih dianggap mata pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Anggapan ini mungkin tidak berlebih selain mempunyai sifat yang abstrak, pemahaman konsep matematika yang baik sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya.

Matematika merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak, sehingga menuntut kemampuan guru untuk dapat mengupayakan metode yang tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental anak. Proses pembelajaran di dalam kelas terdapat interaksi antara guru dan murid. Interaksi antara guru dan murid akan berjalan dengan baik apabila ada respon dari siswa, seorang guru harus mampu membuat siswa dapat ikut aktif dalam proses pembelajaran.

Menurut Sobel dan Meletsky dalam bukunya mengajar matematika banyak sekali guru matematika yang menggunakan waktu pelajaran dengan menggunakan waktu pelajaran dengan kegiatan membahas tugas-tugas, lalu memberikan

pelajaran baru, memberi tugas kepada siswa. Pembelajaran seperti di atas yang rutin dilakukan hampir tiap hari dapat dikategorikan sebagai 3M, yaitu membosankan, membahayakan dan merusak seluruh minat siswa.² Disaat proses pembelajaran berlangsung hanya guru yang berperan aktif, siswa hanya menerima dari guru saja. Apabila pembelajaran seperti ini terus dilaksanakan, maka kompetensi dasar dan indikator pembelajaran tidak akan tercapai secara maksimal.

Mengoperasikan hitungan bilangan bulat merupakan salah satu pokok bahasan yang dipelajari dalam mata pelajaran matematika kelas V, di dalam pokok bahasan ini siswa dituntut agar bisa mengoperasikan hitungan bilangan bulat dengan tepat, untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dari pokok bahasan ini, seorang guru terlebih dahulu harus mampu membuat siswa lebih berminat dalam mengikuti pelajaran tanpa ada rasa takut, bosan dan keterpaksaan.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah seorang guru di SDN 026 Sukajadi Kec. Dumai Timur, ternyata minat belajar siswa terhadap matematika masih rendah. Usaha yang dilakukan guru untuk mengatasi kondisi tersebut dengan cara sebagai berikut :

1. Mengajarkan atau menerangkan materi pelajaran, kemudian dilanjutkan dengan pemberian contoh soal.
2. Memberikan soal latihan dengan syarat siapa lebih cepat dan betul dalam mengerjakan soal latihan akan diberikan hadiah.
3. Guru dalam menerangkan pelajaran menggunakan media pelajaran.

² Max A. Sobel & Evan M. Maletsky. *Mengajar Matematika*. (Jakarta: Erlangga, 2004). Hlm. 1-2.

4. Guru membentuk belajar kelompok agar siswa lebih aktif.
5. Memberikan ulangan perbaikan bagi siswa yang nilai rendah.

Usaha-usaha yang dilakukan oleh guru tersebut belum dapat juga meningkatkan minat belajar siswa terhadap matematika. Dalam proses pembelajaran ditandai dengan adanya gejala-gejala sebagai berikut :

1. Masih ada siswa yang belum siap untuk belajar matematika (siswa masih sibuk bermain-main sedangkan pelajaran akan dimulai).
2. Masih ada siswa yang tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru.
3. Masih ada siswa yang hanya duduk diam tanpa mau bertanya, sedangkan dia tidak bisa mengerjakan soal apabila disuruh oleh guru.
4. Masih ada siswa yang sering tidak membawa buku pelajaran matematika dengan alasan ketinggalan.
5. Masih ada siswa yang sering keluar masuk kelas disaat proses pembelajaran matematika berlangsung.
6. Banyak siswa yang tidak senang belajar matematika, hal ini dapat dilihat dari kebanyakan siswa bermain-main dalam pembelajaran.
7. Masih ada catatan siswa yang tidak lengkap.
8. Masih ada siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru.

Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat siswa terhadap pelajaran matematika adalah metode bermain dengan menyisipkan permainan memburu rupiah kedalamnya. Mengingat anak pada usia SD kegiatan

bermain masih sangat dominan dan merupakan dunianya, maka dengan menyisipkan permainan memburu rupiah diharapkan dapat memperoleh pemahaman anak, selain itu diharapkan tumbuh pula bakat anak terhadap pelajaran matematika.

Permainan dalam pembelajaran matematika merupakan salah satu aktivitas yang dapat menimbulkan minat siswa terhadap matematika, siswa akan senang, tertarik dan akan bersikap positif terhadap pembelajaran matematika, seperti yang diungkapkan oleh Ruseffendi: “Menggunakan permainan dalam pengajaran matematika, selain dapat mencapai tujuan instruksional juga dapat menimbulkan minat dan motivasi siswa. Dengan permainan matematika siswa menjadi berfikir logis dan kritis, sportif dan terjadi kepuasan pada dirinya”.³

Dalam merancang proses pembelajaran di kelas, materi pembelajaran hendaknya diolah dalam bentuk pemberian kesempatan pada siswa untuk melakukan penyelidikan, penemuan, atau menghasilkan sendiri kesimpulan atau konsep yang dipelajari serta memanfaatkan lingkungan sekitar. Dengan demikian secara psikologis siswa akan merasakan bahwa matematika bisa dipelajari oleh semua anak, dan diharapkan tidak muncul rasa enggan atau takut terhadap matematika.

Dengan adanya gejala-gejala tersebut, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul : **Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Menggunakan Metode Bermain memburu Rupiah Pada Siswa Kelas V SDN 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur.**

³ Ruseffendi, *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan kompetensinya dalam Pengajaran Matematika*. (Bandung: Tarsito, 1991) Hlm.316

B. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman pada penelitian ini, maka penulis menjelaskan istilah-istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Meningkatkan dalam kamus bahasa Indonesia berasal dari kata tingkat artinya bersusun yang berlapis-lapis atau berlinggek-lenggek. Mendapat imbuhan me-kan, maka menjadi meningkatkan dengan pengertian menaikkan, mempertinggi, memperhebat.⁴
2. Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.⁵
3. Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan.⁶
4. Matematika yang dikutip oleh Ismail dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dengan prosedur operasional yang digunakan dalam penyelesaian masalah mengenai bilangan-bilangan.⁷
5. Metode adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.⁸

⁴ Depdikbud. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1998) Hlm. 950

⁵ Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1991) Hlm.182

⁶ Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010). Hlm. 87

⁷ Ismail, dkk. *Kapita Selekta Pembelajaran Matematika*. (Bandung: Universitas Terbuka, 2000) Hlm. 13

⁸ Nana Sudjana, *Dasar-dasar Pada Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar baru Algesindo, 2009) hlm.76

6. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.⁹
7. Mengoperasikan hitungan bilangan bulat dengan melakukan penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

- a. Bagaimana minat belajar siswa kelas V SDN 026 Sukajadi Kec. Dumai Timur dalam kegiatan pembelajaran matematika, khususnya pada pokok bahasan mengoperasikan hitungan bilangan bulat.
- b. Apakah upaya guru dan sekolah dalam rangka membangkit minat siswa kelas V dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika, khususnya pada pokok bahasan mengoperasikan hitungan bilangan bulat di SDN 026 Sukajadi Kec. Dumai Timur.
- c. Apa usaha pihak keluarga (orang tua) untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika di SDN 026 Sukajadi Kec. Dumai Timur.
- d. Apakah faktor-faktor yang mempengaruhi (dalam arti mendukung atau menghambat) tinggi rendahnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran matematika di SDN 026 Sukajadi Kec. Dumai Timur.

⁹ Roma Putra. *Penggunaan Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Perkalian Kelas IIIA SD Negeri No 106159 Sampali*. 2009 di akses dalam <http://one.indoskripsi.com/node/10223>

2. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya persoalan yang mengitari kajian ini, seperti yang dikemukakan di atas, maka penulis hanya memfokuskan metode bermain memburu rupiah untuk meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SDN 026 Sukajadi Kec. Dumai Timur pada pokok bahasan mengoperasikan hitungan bilangan bulat.

3. Rumusan Masalah

Permasalahan yang diberi jawabannya melalui penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut: Apakah metode bermain memburu rupiah dapat meningkatkan minat belajar matematika pada pokok bahasan mengoperasikan hitungan bilangan bulat pada siswa kelas V SDN 026 Sukajadi Kec. Dumai Timur.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan atas rumusan masalah di atas maka tujuan dilaksanakan penelitian ini adalah untuk meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas V SDN Sukajadi Kec. Dumai Timur dalam mempelajari pokok bahasan mengoperasi hitungan bilangan bulat menggunakan metode bermain memburu rupiah.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini adalah:

- a. Bagi siswa, dengan pelaksanaan metode bermain dengan menggunakan permainan memburu rupiah, diharapkan dapat

meningkatkan minat belajar matematika pada siswa kelas V SDN 026 Sukajadi Kec. Dumai Timur pada pokok bahasan mengoperasikan hitungan bilangan bulat mata pelajaran matematika.

- b. Bagi guru, diharapkan secara berangsur-angsur bisa mendalami pengetahuan dan pengalaman dalam menghantarkan tugas sebagai seorang pendidik melalui penguasaan metode pembelajaran sehingga setiap bahan akan dicerna oleh siswa untuk mencapai tujuan yang ditetapkan.
- c. Bagi sekolah, tindakan yang dilakukan pada penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu masukan dalam rangka meningkatkan minat belajar matematika siswa di SDN 026 Sukajadi Kec. Dumai Timur.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kerangka Teoritis

1. Tinjauan tentang Belajar

Adapun beberapa konsep tentang belajar yang di definisikan oleh pakar psikologi yang dikutip dalam Syaiful Sagala, antara lain:

- a. Menurut Morgan, belajar adalah setiap perubahan yang relatif menetap dalam tingkah laku yang terjadi sebagai suatu hasil dari latihan atau pengalaman.
- b. Menurut James L. Mursell, belajar adalah upaya yang dilakukan dengan mengalami sendiri, menjelajahi, menelusuri, dan memperoleh sendiri.
- c. Menurut Gage, belajar adalah sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.
- d. Menurut Henry E. Garret, belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.¹

Dari keempat konsep di atas tampak bahwa konsep tentang belajar mengandung tiga unsur utama yaitu:

- a. Belajar berkaitan dengan perubahan perilaku.
- b. Perubahan perilaku itu terjadi karena didahului oleh proses pengalaman.
- c. Perubahan perilaku terjadi karena belajar bersifat relative permanen.

Jadi, belajar mengacu pada perubahan perilaku yang terjadi sebagai akibat dari interaksi antara individu dengan lingkungannya. Perubahan perilaku yang dimaksud dapat berbentuk perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

¹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2009) Hlm. 13

Benyamin S. Bloom dan Krathwohl dalam Uzer Usman, mengusulkan tiga taksonomi hasil belajar yaitu:

- a. Domain Kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan (*recall*), pengetahuan dan kemampuan intelektual.
- b. Domain Afektif, mencakup tujuan-tujuan yang berhubungan dengan perubahan-perubahan sikap, nilai, perasaan dan minat.
- c. Domain Psikomotor mencakup tujuan-tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan kemampuan gerak.²

Ranah penilaian pembelajaran matematika terhadap pencapaian kompetensi siswa mencakup penilaian kognitif, afektif, psikomotorik. Dalam mengajarkan materi tentang hitungan bilangan bulat, ranah kognitif yang harus diperhatikan adalah kemahiran intelektual siswa dalam menghitung bilangan bulat. Siswa harus mampu mengetahui dan memahami bagaimana cara menghitung bilangan bulat, serta siswa harus mampu mengingat kembali apabila guru memberikan soal tentang bilangan bulat.

Kompetensi siswa dalam ranah afektif yang perlu dinilai utamanya menyangkut sikap dan minat siswa dalam belajar matematika. Secara teknis penilaian ranah afektif siswa yang biasanya dilakukan pengamatan sistematis oleh guru terhadap afektif siswa perlu lembaran pengamatan. Dalam ranah afektif, minat adalah salah satu yang diperhatikan. Meningkatnya minat siswa dalam belajar bilangan bulat, akan membantu hasil kognitif siswa.

Ranah psikomotorik menyangkut kemampuan fisik, di sini siswa harus bisa lebih terampil dalam mengajar. Kemampuan psikomotorik siswa dalam belajar matematika tidak terlepas dalam kemampuan kognitif. Misalnya dalam

² Uzer Usman. *Menjadi Guru Profesional*, Ed.2. (Bandung: Remaja Rosda karya, 2007) Hlm. 34

menyelesaikan soal-soal tentang bilangan bulat, siswa harus mampu mengerjakannya dengan benar. Siswa dituntut untuk terampil dalam menghitung soal-soal tersebut agar cepat selesai dan benar.

2. Tinjauan Tentang Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk mempertahankan dan mengekang beberapa aktivitas.³ Sedangkan menurut Crow and Crow di dalam Ramayulis minat itu diartikan sebagai kekuatan pendorong yang menyebabkan individu memberikan perhatian kepada seseorang, atau kepada aktivitas-aktivitas tertentu.⁴

Minat belajar adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, termasuk kegiatan belajar yang diminati siswa akan diperhatikan terus-menerus disertai rasa senang.

Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai benda atau tujuan yang diminati. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.⁵ Dalam proses pembelajaran guru dapat membangkitkan minat belajar siswa. Ada beberapa cara yang dilakukan guru untuk meningkatkan minat anak didik di antaranya adalah sebagai berikut:

- a. Membandingkan adanya suatu kebutuhan pada diri anak didik, sehingga dia rela belajar tanpa ada paksaan.

³ Syaiful Djamarah, *Psikologi Belajar*. Ed.2. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008) Hlm. 166

⁴ Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. (Jakarta: Kalam Mulia, 2005) Hlm.

⁵ Dalyono. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) Hlm. 56

- b. Menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan persoalan pengalaman yang dimiliki anak didik, sehingga anak didik mudah menerima bahan pelajaran.
- c. Memberi kesempatan kepada anak didik untuk mendapatkan hasil belajar yang baik dengan cara menyediakan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif.
- d. Menggunakan berbagai macam bentuk dan teknik mengajar dalam konteks perbedaan individual anak didik.⁶

Dalam menimbulkan minat siswa, ada syarat-syarat penting yang harus diperhatikan. Adapun syarat-syarat penting tersebut ialah:

- a. Ada hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu.
- b. Siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting.
- c. Siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya.⁷

Secara umum minat dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Minat yang diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa anak didik lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya.
- b. Minat yang dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.⁸

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena apabila yang dipelajari tidak sesuai dengan minat atau tidak diminati siswa, maka siswa yang bersangkutan tidak akan belajar dengan baik. Sebaliknya bahan pelajaran yang diminati siswa, akan lebih mudah dipahami dan disimpan dalam memori kognitif siswa, karena minat dapat menambah kegiatan belajar.⁹

Kondisi belajar yang efektif adalah adanya minat dan perhatian siswa dalam belajar. Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri

⁶ Djamarah. *Op. Cit.* Hlm. 167

⁷ Slameto. *Op. Cit.* Hlm. 180

⁸ Djamarah. *Op. Cit.* Hlm. 191

⁹ Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008) Hlm. 131

seseorang, keterlibatan minat dalam belajar erat kaitannya dengan sifat-sifat siswa, baik yang bersifat kognitif seperti kecerdasan dan bakat. Sedangkan yang bersifat efektif seperti motivasi, rasa percaya diri dan minat.

William James, sebagaimana yang dikutip oleh Moh. Uzer Usman, mengatakan bahwa minat siswa merupakan faktor utama yang menentukan derajat keaktifan belajar siswa. Jadi, efektif merupakan faktor yang menentukan keterlibatan siswa secara aktif dalam belajar.¹⁰ Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar ada dua yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

a. Faktor intern, meliputi:

1) Keinginan atau kemauan

Keinginan adalah hasrat atau kehendak ada pada diri seseorang untuk melakukan sesuatu aktivitas tanpa ada paksaan.

2) Motivasi

George R. Terry mengatakan bahwa motivasi adalah keinginan yang terdapat dalam diri seseorang yang merangsangnya untuk melakukan tindakan-tindakan. Ini berarti bahwa motivasi mendorong seseorang untuk bertindak dan melakukan sesuatu.

b. Sedangkan faktor ekstern adalah sebagai berikut:

1) Faktor guru dalam mengajar

2) Lingkungan belajar

3) Dorongan orang tua

4) Ekonomi orang tua

5) Pengaruh sosial.¹¹

Untuk dapat mengetahui tingkat minat belajar matematika siswa, dapat dilihat pada ciri-ciri siswa yang berminat dalam belajar. Adapun ciri-ciri tersebut adalah:

a. Siswa menunjukkan gairah yang tinggi dalam melakukan aktivitas belajar.

b. Tekun dalam melakukan aktivitas belajar sekalipun dalam waktu lama.

c. Ulet dalam melakukan aktivitas belajar sekalipun dalam waktu lama.

¹⁰ William James dalam Moh. Uzer Usman. *Menjadi Guru Profesional*. (Bandung: Remaja Rosda karya, 2007) Hlm. 27

¹¹ Whi Terington, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Aksara baru, 1984). Hlm:153

- d. Siswa aktif dalam belajar.
- e. Siswa kreatif dalam belajar.
- f. Produktif dalam melaksanakan aktivitas dan menyelesaikan tugas-tugas belajar.
- g. Tidak mengenal lelah dalam belajar.
- h. Tidak cepat bosan dalam belajar.
- i. Senang dan asyik dalam belajar.
- j. Aktivitas belajar dianggap sebagai hobi dan bagian dari hidup.¹²

Dari penjelasan di atas dapat diambil kesimpulan, ciri-ciri minat yang tinggi itu dapat dilihat dari:

- a. Kesiapan menerima pelajaran matematika (siswa tidak melakukan aktivitas selain aktivitas belajar disaat pembelajaran matematika dimulai).
- b. Ketekunan dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
- c. Membuat catatan setiap belajar matematika.
- d. Melakukan hal-hal yang baru (mengikuti proses pembelajaran yang bervariasi).
- e. Aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika dari awal sampai akhir.
- f. Bersungguh-sungguh dalam mengikuti aktivitas belajar matematika.
- g. Memusatkan perhatian dalam belajar matematika.
- h. Mempunyai sifat ingin tahu, sehingga aktif dalam bertanya.
- i. Menyakini dapat mempelajari matematika.
- j. Menjadikan aktivitas belajar matematika sebagai aktivitas yang disukai.

¹² Abdul Hadis, *Psikologi dalam Pendidikan*. (Bandung: Alfabeta, 2006). Hlm.44

Aspek-aspek minat dalam belajar adalah kesenangan, kemauan, kesadaran dan perhatian, tanpa adanya aspek-aspek tersebut, hasil belajar siswa tidak akan optimal. Namun, dalam pengukuran minat, aspek kesenangan tidak disertakan, adapun peranan dan fungsi minat dalam belajar adalah:

- a. Minat sebagai pendorong yang mengarahkan perbuatan seseorang dalam beraktivitas.
- b. Minat dapat membantu dalam memusatkan perhatian terhadap masalah yang dihadapi.
- c. Minat sebagai pembantu dalam pertumbuhan dan perkembangan seseorang mencapai suatu kematangan dan kedewasaan serta cita-cita.

Dalam pembelajaran, antara bahan ajar dan penyampaian harus disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa, karena dalam pembelajaran perlu diperhatikan minat dan kebutuhan, sebab keduanya akan menjadi penyebab timbulnya perhatian. Sesuatu yang menarik minat dan dibutuhkan anak tentu akan menarik perhatiannya. Dengan demikian mereka akan bersungguh-sungguh dalam belajar.¹³

Merujuk kepada pengertian minat di atas, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat belajar mengoperasikan hitungan bilangan bulat dalam pelajaran matematika adalah suatu rasa suka atau senang untuk memusatkan perhatiannya dalam belajar mengoperasikan hitungan bilangan bulat, sehingga siswa tertarik untuk mengekspresikan pikirannya dalam bentuk tulisan dan juga menumbuhkan perasaan senang dan puas dalam dirinya.

¹³ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. (Bandung: Alfabeta, 2009) Hlm.

3. Hakikat Matematika.

Adapun beberapa konsep tentang hakikat matematika yang paparkan oleh beberapa para ahli yang dikutip dalam Mulyono Abdurrahman, antara lain:

- a. Menurut Johnson dan Myklebust, matematika adalah bahasa simbolis yang fungsi praktisnya untuk mengekspresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsi teoritisnya adalah untuk memudahkan berfikir.
- b. Menurut Lerner bahwa matematika di samping sebagai bahasa simbolis juga merupakan bahasa universal yang memungkinkan manusia memikirkan, mencatat, dan mengkomunikasikan ide mengenai elemen dan kuantitas.
- c. Kline juga mengemukakan bahwa matematika merupakan bahasa simbolis dan ciri utamanya adalah penggunaan cara bernalar deduktif, tetapi juga tidak melupakan cara bernalar induktif.¹⁴

Bidang studi matematika yang diajarkan di SD mencakup tiga cabang, yaitu aritmatika, aljabar dan geometri. Menurut Dali S. Naga dalam Mulyono Abdurrahman :

- a. Aritmatika atau hitungan adalah cabang matematika yang berkenaan dengan sifat hubungan-hubungan bilangan-bilangan nyata dengan perhitungan mereka terutama menyangkut penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.
- b. Aljabar ternyata tidak hanya menggunakan abjad sebagai lambing bilangan yang diketahui tetapi juga menggunakan lambing-lambang lain seperti titik (contoh $3 + \dots = 5$), lebih besar ($>$), lebih kecil ($<$), dan sebagainya.
- c. Geometri adalah cabang matematika yang berkenaan dengan titik dan garis.¹⁵

Matematika merupakan bidang studi yang dipelajari oleh semua siswa dari SD hingga SLTA dan bahkan juga di perguruan tinggi. Ada banyak alasan tentang perlunya siswa perlunya belajar matematika. Cornelius dalam Mulyono

¹⁴ Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2009) Hlm. 252

¹⁵ *Ibid.* Hlm. 253

abdurrahman mengemukakan lima alasan perlunya belajar matematika karena matematika merupakan :

- a. Sarana berpikir yang jelas dan logis.
- b. Sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari.
- c. Sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman.
- d. Sarana untuk mengembangkan kreativitas, dan
- e. Sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya.¹⁶

4. Pengertian Metode Bermain

Metode mengajar adalah ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran.¹⁷ Sedangkan menurut kamus besar Bahasa Indonesia metode adalah “cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan sesuatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditetapkan.

Menurut Syaiful B. Djaramah dkk, metode memiliki kedudukan:

- a. Sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).
- b. Menyasati perbedaan individual anak didik
- c. Untuk mencapai tujuan pembelajaran.¹⁸

Makin tepat metode yang digunakan oleh guru dalam mengajar, diharapkan makin efektif dan efisien dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Nana Sudjana. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: Sinar Baru Algensinda, 2009). Hlm. 76

¹⁸ Syaiful, Djamarah, dkk. *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2008).

Tentunya faktor-faktor lain pun harus diperhatikan juga, seperti: faktor guru, faktor siswa, faktor situasi (lingkungan belajar), media dan lain-lain.

Sudono mengemukakan bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak.¹⁹ Dengan bermain siswa bisa mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, anak-anak akan lebih senang dan menjadikan siswa lebih aktif.

Sebagaimana dikemukakan oleh Meyke dalam Sudono, “ belajar dengan bermain akan memberikan kesempatan kepada anak untuk manipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi serta memperaktekkannya dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.²⁰ Di sinilah proses pembelajaran terjadi, melalui permainan memberikan pengalaman belajar pada siswa.

Melalui kegiatan bermain yang dilakukan anak, guru akan mendapat gambaran tentang tahap perkembangan dan kemampuan umum anak. Bentuk-bentuk bermain tersebut antara lain meliputi : *bermain sosial, bermain dengan benda, dan bermain sosio drama*.²¹

Parten dalam Brewer dikutip oleh Soemiarti Patmonodewo menjelaskan berbagai derajat partisipasi anak dalam kegiatan bermain, yaitu:

- a. *Bermain seorang diri*, anak bermain tanpa menghiraukan apa yang dilakukan anak lain di sekitarnya.

¹⁹ Anggani, Sudono. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. (Jakarta: Grasindo, 2000). Hlm.3.

²⁰ *Ibid*.

²¹ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003). Hlm. 103

- b. *Bentuk bermain dimana anak hanya sebagai penonton saja*, anak bermain sendiri sambil melihat anak lain bermain di dalam ruangan yang sama. Mungkin anak berbicara dengan teman-teman. Mungkin setelah anak mengamati anak lain lalu bermain sendiri. Anak yang berlaku sebagai penonton, mungkin hanya duduk secara pasif, sementara anak-anak di sekitarnya aktif bermain, tetapi anak tersebut tetap waspada terhadap apa yang terjadi di sekitarnya.
- c. *Bermain paralel*, kegiatan bermain yang dilakukan sekelompok anak dengan menggunakan alat permainan yang sama, tetapi masing-masing anak bermain sendiri-sendiri.
- d. *Bermain asosiatif*, kegiatan bermain di mana beberapa orang anak bermain bersama, tetapi tidak ada suatu organisasi (pengaturan).
- e. *Bermain kooperatif*, masing-masing anak memiliki peran tertentu guna mencapai tujuan kegiatan bermain.²²

Dalam proses perkembangan anak melalui bermain, akan ditemukan istilah sumber belajar (*learning resources*) dan alat permainan (*educational toys and games*). Dalam bermain, alat permainan yang digunakan haruslah sesuai dengan sumber belajar yang guru gunakan.

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak. Pemahaman mengenai konsep bermain sudah barang tentu akan berdampak positif pada cara guru dalam membantu proses belajar anak. Pengamatan ketika anak bermain secara aktif maupun pasif, akan banyak membantu memahami jalan pikiran anak dan akan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Kecenderungan-kecenderungan untuk bermain ini dipergunakan sebaik-baiknya di sekolah. Dahulu pernah permainan ini dalam proses pendidikan diperlakukan secara antagonis, dianggap sebagai musuh pendidikan. Keinginan untuk bermain dianggap “pengaruh setan”. Pada umumnya sekarang ini pada

²² *Ibid.* Hlm. 103-104

semua tingkat di sekolah kita permainan ini dianggap sebagai sesuatu yang berharga.²³

Arif Sadiman mengemukakan permainan dapat dipakai untuk mempraktekkan keterampilan membaca dan berhitung sederhana. Tujuan pemberantasan buta aksara dan buta angka untuk orang dewasa atau pelajaran membaca, menulis permulaan serta matematika adalah yang lazim dikaitkan dengan permainan.²⁴ Dalam proses pembelajaran guru hendaknya memberikan kebebasan kepada setiap anak didiknya untuk mengekspresikan apa yang ada dalam pikiran mereka.

Permainan matematika dapat memberi konteks yang memotivasi pembelajaran matematika.²⁵ Dengan adanya motivasi tersebut siswa akan lebih berminat terhadap pembelajaran matematika. Carpenter dkk, menjelaskan bahwa permainan matematika juga akan mendorong murid untuk mendiskusikan strategi penghitungan bersama murid lain, semisalnya dengan teman sekelas atau orang tua.²⁶

Sebaiknya guru juga memberi kebebasan sesuai dengan sifat alami anak sehingga dalam mengembangkan kreatifitasnya anak tidak merasa takut untuk berbeda dengan gurunya. Dari penjelasan dapatlah disimpulkan bahwa metode bermain yang dimaksud adalah suatu cara yang digunakan dalam melakukan kegiatan untuk menjelaskan konsep abstrak dalam matematika yang lebih menyenangkan

²³ Whitherington. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1991). Hlm.129

²⁴ Arif Sardiman. Dalam One.indoskripsi.com.

²⁵ John W. Santrock. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2007). Hlm. 441

²⁶ Carpenter, dkk dalam John W. Santrock. *Ibid*. Hlm. 442

(mencegah ketakutan siswa terhadap pelajaran matematika) agar siswa lebih paham dan lebih lama mengingatnya.

Bjorkland dalam Soemiarti Patmonodewo menjelaskan bahwa peran guru dalam kegiatan bermain dalam tatanan sekolah atau kelas sangat penting. Guru harus berperan sebagai pengamat, melakukan elaborasi, sebagai model, melakukan evaluasi dan melakukan perencanaan.²⁷ Dalam proses kegiatan bermain, guru harus mampu mengawasi siswa dengan baik, agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Bukan itu saja, guru juga harus bisa menjelaskan, mempraktekan cara bermain, agar siswa tidak kebingungan. Guru juga harus membuat perencanaan pembelajaran terlebih dahulu dan melakukan evaluasi.

5. Memburu Rupiah

Memburu rupiah adalah nama dari sebuah permainan matematika. Memburu rupiah merupakan istilahnya saja, karena dalam permainan ini siswa akan memenangi permainan apabila telah sampai di kotak yang bertuliskan Rp. 1.000.000, oleh karena itulah permainan ini dinamakan memburu rupiah disebabkan kotak finisnya bertuliskan bilangan uang rupiah. Memburu Rupiah merupakan salah satu permainan yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran matematika. Untuk melaksanakan metode bermain tentu harus ada permainan yang bisa dimainkan oleh siswa dalam proses pembelajaran, jadi permainan memburu rupiah adalah permainan yang digunakan untuk pelaksanaan metode bermain dalam hal meningkatkan minat belajar siswa. Permainan memburu rupiah ini

²⁷ Soemiarti Patmonodewo. *Op. Cit.* Hlm. 108

menggunakan karton atau lantai kelas, media ini digunakan untuk membuat bagan permainan berbentuk bulat-bulat kecil yang berisikan soal-soal matematika. Permainan ini di mulai dari start sampai finis yang bernilai 1.000.000 rupiah. Untuk sampai pada kolom finis itu dengan cepat, siswa harus cepat dalam menyelesaikan soal-soal tersebut agar bisa cepat memburu kolom yang bernilai 1.000.000 rupiah, siapa yang paling cepat memburu rupiah tersebut dialah pemenangnya dan akan diberikan hadiah.

Permainan ini pernah dilakukan untuk membahas materi tentang pecahan desimal. Dalam penelitian ini penulis mengubah materinya tentang mengoperasikan bilangan bulat, tanpa mengubah langkah-langkahnya.

a. Permainan Memburu Rupiah

Media : Karton atau lantai kelas

Topik : Operasi bilangan bulat

Kelas : V SD Semester I

b. Langkah-langkah yang dilakukan dalam bermain memburu rupiah

- 1) Banyaknya pemain 4 orang
- 2) Setiap pemain mulai dari bulatan yang tertulis start dan masing-masing mulai mengerjakan soal yang ada pada bulatan tersebut.
- 3) Hasil dari soal awal menentukan dari soal berikutnya.
- 4) Setiap soal yang sudah dijawab diberi nomor urut 1-7.
- 5) Pemain yang lebih dulu mencapai Rp. 1.000.000 dengan jalur yang benar dinyatakan sebagai pemenang.
- 6) Untuk menentukan pemenang kedua dan ketiga, pemain diteruskan hingga selesai.²⁸

²⁸ yumianti & elang krisnadi. menciptakan situasi belajar menumbuhkan bakat dan minat siswa sd terhadap matematika, (<http://www.mathematic.transdigit.com/mathematic-journal/modal-pembelajaran-creative-problem-solving-dengan-video-compact-disk-dalam-pembeSlajaran matematika.html>)

c. Kelebihan Metode Bermain Memburu Rupiah

- 1) Siswa akan lebih berminat dalam mengikuti pembelajaran, bahkan mereka akan sangat menikmati pelajaran yang akan diberikan karena belajar sambil bermain.
- 2) Kreatifitas siswa akan lebih bertambah.
- 3) Meningkatkan *Life Skill* (keterampilan hidup), sehingga dalam kehidupan sehari-hari siswa lebih mandiri.
- 4) Siswa menjadi tidak cepat bosan dalam hal berhitung.
- 5) Keterampilan siswa akan lebih meningkat.
- 6) Memberi kesempatan kepada siswa dalam menghadapi masalah sosial menempatkan diri pada tempat orang lain.

d. Kekurangan Metode Bermain Memburu Rupiah

- 1) Perlu kreatifitas guru dalam menemukan resources (bahan ajar).
- 2) Perlu pengawasan yang lebih intensif dalam mengarahkan siswa didik.
- 3) Perlu penyiapan alat bantu belajar (teaching aid) seperti: alat-alat, bahan-bahan dan tentunya tempat.
- 4) Tidak semua topik dapat disajikan melalui permainan.
- 5) Memerlukan banyak waktu.
- 6) Penentuan kalah-menang dapat berakibat negatif, mungkin juga terjadi pertengkaran.

B. Hubungan Minat dan Metode Bermain Memburu Rupiah

Minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena apabila materi pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya disebabkan tidak ada daya tarik baginya. Jika bahan pelajaran yang menarik perhatian siswa lebih mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa.

Dalam proses pengajaran guru hendaknya memberikan kebebasan kepada setiap siswa untuk mengekspresikan apa yang ada dalam pikiran mereka. Sebaiknya guru juga memberikan kebebasan sesuai dengan sifat alami anak dalam mengembangkan kreatifitasnya, anak tidak merasa takut untuk berbeda dengan gurunya. Pengajaran matematika perlu adanya variasi dan upaya berupa pengembangan pembelajaran inovatif dan kreatif dalam penyampaian materi pembelajaran, sehingga dalam mengikuti proses pembelajaran siswa tidak cepat bosan karena gurunya menggunakan metode yang monoton. Seorang guru harus mampu menggunakan metode yang bervariasi, tentunya metode yang sesuai dengan materi pembelajaran serta sesuai dengan perkembangan anak, agar siswa lebih berminat untuk mengikuti pembelajaran tanpa ada paksaan.

Dengan demikian, guru dapat meningkatkan minat belajar siswa. Untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pokok bahasan mengoperasikan bilangan bulat mata pelajaran matematika, guru dapat menerapkan metode bermain memburu rupiah. Melalui penerapan pembelajaran menggunakan permainan memburu rupiah ini para siswa dapat belajar secara konkrit karena siswa belajar sambil bermain sehingga siswa menjadi berminat dan tidak merasa bosan.

Permainan merupakan sesuatu yang menyenangkan yang dapat membuat siswa aktif dalam belajar.

Pembelajaran matematika yang bisa digunakan guru di dalam kelas adalah metode bermain dengan menggunakan permainan memburu rupiah, dengan adanya permainan ini siswa merasa lebih berminat untuk belajar karena siswa bisa belajar sambil bermain, hal itu sangat disenangi anak-anak seusia mereka. Untuk anak yang berada pada periode operasional konkret (usia 7-12 tahun), metode bermain sangat cocok diterapkan dimana siswa dilibatkan secara aktif bermain dalam situasi nyata yang berkaitan dengan matematika, seperti yang diungkapkan Sudono bahwa:

Pemahaman tentang bermain juga akan dapat lebih luwes terhadap kegiatan bermain itu sendiri, dan akibatnya guru mendukung segala aspek perkembangan anak yang dimaksud adalah memberikan kesempatan yang lebih banyak kepada anak-anak untuk bereksplorasi, sehingga pemahaman tentang konsep maupun pengertian dasar suatu pengetahuan dapat dipahami oleh siswa dengan lebih mudah.²⁹

Keberhasilan suatu pembelajaran selain menguasai materi, juga harus menggunakan pendekatan pembelajaran dan media yang tepat yang diharapkan dapat membentuk siswa dalam mengembangkan pengetahuan secara efektif. Metode bermain memburu rupiah ini adalah metode yang melakukan permainan dengan menggunakan alat permainan, dimana siswa disuruh untuk memainkan alat tersebut, ini merupakan salah satu cara agar siswa berminat mengikuti pembelajaran matematika, karena metode ini sesuai dengan perkembangan siswa yang masih suka bermain-main, dalam metode ini mereka bisa belajar sambil bermain.

²⁹ Sudono. *Loc. Cit.*

C. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelusuran peneliti selama ini, peneliti belum menemukan penelitian mengenai metode bermain memburu rupiah yang diterapkan pada pelajaran matematika, tetapi penelitian tentang meningkatkan minat belajar matematika siswa pernah diteliti oleh Aisyah mahasiswa UIN SUSKA fakultas Tarbiyah dan Keguruan jurusan Pendidikan Matematika (PMT) dengan penelitian yang berjudul “ Penerapan Strategi Pembelajaran Permainan Percocokan Kartu Indeks Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X MA YPPI Bengkalis”.

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis yaitu: observasi, observasi ini dilakukan sebanyak lima kali tatap muka dan obsevernya terdiri dari dua orang dan satu orang pengawas. Teknik analisis datanya menggunakan ujistatistik yaitu Tes “t”, karena $N < 30$. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh fakta bahwa dengan penerapan strategi permainan percocokan kartu indeks terdapat peningkatan minat belajar matematika siswa kelas X MA YPPI Bengkalis. Dalam analisis tersebut diperoleh mean sebelum penerapan strategi permainan percocokan kartu indeks adalah 49,8519 dan mean setelah penerapan adalah 56,2422, sedangkan standat deviasi sebelum penerapan adalah 10,04224 dan standar deviasi setelah penerapan menjadi 7,76662.

Selanjutnya berdasarkan pada perhitungan statistik dengan menggunakan tes “t” atau t_{tabel} baik pada taraf signifikan 5% (2,11) maupun

signifikan pada taraf 1% (2,90).³⁰ Penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran permainan percocokan kartu indeks dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa dari aspek ketuntasan.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menerapkan metode bermain memburu rupiah untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pokok bahasan mengoperasikan hitungan bilangan bulat di kelas V SDN Sukajadi Kec. Dumai Timur.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut: Dalam proses pembelajaran materi operasi bilangan bulat, minat belajar siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timu dapat ditingkatkan melalui penggunaan Metode bermain Memburu Rupiah.

D. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah setelah proses pembelajaran berakhir hasil penganalisaan tingkat minat belajar siswa, indikator keberhasilan tingkat minat belajar siswa per individu dalam katagori tinggi apabila mencapai 76%, sedangkan indikator keberhasilan minat belajar siswa secara keseluruhan atau per kelas dikatagorikan tinggi apabila mencapai 80%. Untuk mengetahuinya adalah dengan cara menganalisa data aktivitas guru dan aktivitas minat siswa.

³⁰ Aisyah. *Penerapan Strateg Pembelajaran Permainan Percocokan Kartu Indeks Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas X MA YPPI Bengkalis, Jurusan Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU*, 2008. Tidak diterbitkan

Adapun indikator keberhasilan dari aktivitas minat siswa diambil dari ciri-ciri minat:

1. Kesiapan siswa dalam menerima pelajaran matematika (siswa tidak melakukan aktivitas selain aktivitas belajar disaat pembelajaran matematika dimulai).
2. Siswa memusatkan perhatian terhadap materi pelajaran disaat guru menjelaskan. (siswa tidak bermain-main disaat guru menjelaskan materi pelajaran).
3. Jika belum mengerti siswa aktif bertanya.
4. Siswa mempunyai buku yang relevan dengan matematika.
5. Siswa tidak akan berhenti mengerjakan soal/tugas yang diberikan guru sebelum selesai mengerjakannya, walaupun dalam waktu yang lama.
6. Siswa mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang diberikan guru.
7. Siswa yakin mampu menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan dengan mandiri tanpa menyontek punya teman.
8. Siswa aktif mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir dengan baik.
9. Siswa mencatat materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
10. Siswa tidak ada keluar masuk kelas di saat jam pelajaran matematika.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian ialah siswa kelas V SDN 026 Sukajadi Kec. Dumai Timur dengan jumlah 31 orang. Sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah penggunaan metode bermain memburu rupiah untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran materi operasi bilangan bulat.

B. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur. Adapun waktu penelitian ini dilaksanakan mulai dari 16 Juni sampai 19 Juli 2010.

C. Rancangan Penelitian

Untuk memecahkan permasalahan dalam penelitian ini dan untuk menjawab pertanyaan yang terlontar, maka yang dilakukan adalah:

1. Setelah dilakukan penelitian tindakan kelas yang dirancang dalam I siklus, akan dianalisis peningkatan minat belajar siswa berdasarkan pada observasi awal yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran matematika rendah
2. Pada siklus I tindakan I peneliti akan melakukan pembelajaran dalam rangka meningkatkan minat belajar siswa yaitu dengan metode bermain memburu rupiah disamping itu akan diobservasi ulang

aktivitas murid untuk melihat pengaruh penggunaan metode bermain memburu rupiah.

Setelah peneliti selesai melakukan observasi dan refleksi untuk menyempurnakan pada siklus I maka dilanjutkan siklus II. Adapun yang menjadi unsur penelitian adalah: siswa; akan dilihat dari dekat bagaimana minat yang dimilikinya dalam kegiatan pembelajaran sebelum dan sesudah guru menggunakan metode bermain memburu rupiah.

Agar penelitian tindakan kelas ini berhasil dengan baik tanpa hambatan yang mengganggu kelancaran penelitian, peneliti menyusun tahapan-tahapan yang akan dilalui dalam penelitian tindakan kelas, yaitu :

1. Perencanaan Tindakan

Dalam perencanaan atau persiapan tindakan ini digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Silabus; yang disusun berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi.
- b. Menyusun rencana pelaksanaan dan media yang berkaitan erat dengan metode bermain memburu rupiah.
- c. Menyediakan media untuk permainan.
- d. Menyiapkan penghargaan yang akan diberikan kepada siswa yang menjadi pemenang.
- e. Menyiapkan kertas untuk tempat mengerjakan soal-soal yang akan terdapat pada karton permainan.
- f. Membuat lembaran observasi terhadap guru dan siswa.

2. Implementasi Tindakan

a. Kegiatan Awal

- 1) Guru memberi salam
- 2) Berdoa sebelum belajar
- 3) Guru menyebutkan indikator yang harus dicapai
- 4) Guru membagi siswa menjadi 8 kelompok pemain, satu alat permainan dimainkan oleh 4 orang siswa.
- 5) Guru memotivasi siswa agar dapat mengikuti dan memperhatikan pelajaran dengan baik karena nanti akan ada permainan yang menyangkut materi pelajaran.

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan materi pelajaran.
- 2) Untuk memotivasi siswa guru memberikan waktu \pm 15 menit.
Bagi siswa yang memenangkan permainan akan diberikan hadiah.
- 3) Guru menyuruh siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompok yang sudah dibentuk.
- 4) Guru menyuruh masing-masing kelompok untuk memainkan permainan yang disediakan, yaitu bermain memburu rupiah, dimana siswa disuruh untuk mengerjakan soal sesuai dengan dengan kompetensi dasarnya yang tertulis di karton permainan.
- 5) Masing-masing siswa di dalam satu kelompok dituntut untuk bersaing bukan bekerja sama.

- 6) Guru memberi penilaian terhadap soal-soal yang di kerjakan siswa dalam persaingan.

c. Kegiatan Akhir

- 1) Guru memberikan kesimpulan bersama siswa.
- 2) Kegiatan pengamatan/observasi dilaksanakan bersama dengan kegiatan di atas yang dilakukan oleh kolaborator.

B. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

1. Jenis Data

Adapun jenis data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data tentang aktivitas guru dalam menerapkan metode bermain memburu rupiah dalam proses pembelajaran dan data minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Jenis data ini adalah data kualitatif dan kuantitatif yang berguna untuk mengungkapkan bagaimana minat belajar siswa dalam mempelajari mengoperasikan hitungan bilangan bulat mata pelajaran matematika serta cara untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut sebagai upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pokok bahasan tersebut.

2. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data tentang minat belajar siswa pada pokok bahasan mengoperasikan hitungan bilangan bulat mata pelajaran matematika dalam pembelajaran dilakukan dengan 2 teknik. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Dokumentasi, mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan dari sekolah, baik data mengenai jumlah siswa, perkembangan selama proses belajar mengajar berlangsung dan data tentang sejarah sekolah.
- b. Observasi, mengamati peningkatan minat belajar matematika pada pokok bahasan mengoperasikan bilangan bulat selama penggunaan metode bermain memburu rupiah pada siswa kelas V SDN 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur, serta digunakan untuk mengetahui hasil belajar afektif maupun psikomotor siswa selama pelaksanaan proses pembelajaran.

3. Teknik Analisa Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif persentase, caranya apabila semua data telah terkumpul, lalu diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Terhadap data yang bersifat kualitatif yaitu digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisah-pisahkan menurut kategori, untuk memperoleh kesimpulan. Selanjutnya untuk data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka, dipersentasekan dan ditafsirkan, kesimpulan analisis data atau hasil penelitian dibuat dalam bentuk kalimat-kalimat (kualitatif). Teknik semacam ini disebut kualitatif dengan persentase.

Setelah data terkumpul melalui observasi, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase.¹Yaitu sebagai berikut :

¹ Anas Sudjono. *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2007), hlm 43

$$P = \frac{F}{N} \times 100 \%$$

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N = *Number of cases* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

P = Angka persentase

100% = Bilangan tetap

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian, maka dilakukan pengelompokan atas 3 kriteria penilaian yaitu : tinggi, sedang, rendah.

Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut :

- a. Apabila persentase antara 76 % - 100 % dikatakan tinggi.
- b. Apabila persentase antara 60 % - 75 % dikatakan sedang.
- c. Apabila persentase kurang dari 60 % dikatakan rendah.²

Analisa data secara individual dikatakan tinggi apabila persentasenya di atas 76%. Sedangkan analisa data secara klasikal dikatakan tinggi apabila persentasenya di atas 80%.³

C. Observasi dan refleksi

1. Observasi

Pengumpulan data tentang minat belajar matematika siswa dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembaran observasi yang telah disediakan. Pengamatan dilakukan untuk melihat aktifitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, serta dokumentasi untuk mendapatkan data-data tentang sekolah.

² Syaiful Bahri Djamarah. *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2002), hlm 121-122

³ Puji Santosa. *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta, Universitas Terbuka, 2007), hlm 630

Selama proses pembelajaran berlangsung, pengamat mengamati perkembangan minat belajar matematika siswa dengan mengisi lembar-lembaran observasi pada setiap pembelajaran tanpa tindakan maupun dengan tindakan menggunakan metode bermain memburu rupiah. Jumlah siswa kelas Vb yang akan diamati berjumlah 31 orang yang terdiri dari 23 orang perempuan dan 9 orang laki-laki. Pada saat penelitian, penulis dibantu oleh guru wali kelas untuk mengobservasi siswa dan kegiatan guru dalam mengajar. Observasi ini dilakukan sebanyak 2 siklus dan ditambah 1 pertemuan tanpa tindakan untuk mendapatkan data sebelum ada tindakan.

2. Refleksi

Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dan keberhasilan-keberhasilan yang terjadi dalam PBM pada setiap pertemuan/siklus. Jika dalam siklus tersebut masih terdapat kekurangan dan belum mencapai target yang menyebabkan minat belajar matematika siswa belum meningkat akan dilakukan perbaikan, sehingga proses pembelajaran akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya.

a. Refleksi siklus 1

Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran dari siklus I (pertemuan 2 dan 3) dan melihat tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, maka berdasarkan diskusi peneliti dengan observer terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus I, terdapat beberapa catatan kelemahan di antaranya adalah proses pembelajaran dengan menggunakan

metode bermain memburu rupiah yang telah dilaksanakan guru masih terdapat beberapa catatan kelemahan yaitu :

- 1) Dalam pertemuan pertama terdapat 9 indikator yang cukup baik dilakukan oleh guru, seharusnya indikator itu dapat sempurna dilakukan oleh guru, diantaranya : memberikan motivasi, teknik membagikan kelompok, penguasaan kelas, penjelasan metode pembelajaran, pengelolaan kegiatan bermain memburu rupiah, mengawasi siswa, mengevaluasi hasil pekerjaan siswa, menyimpulkan materi dan menutup pelajaran.
- 2) Aktivitas yang kurang dilakukan oleh guru terdapat 3 indikator yaitu, teknik pemberian pertanyaan, mengelola waktu dan memberi penghargaan individu.

Pada pertemuan kedua ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah cukup baik, namun masih ada kegiatan yang kurang baik dilaksanakan oleh guru, ini dikarenakan guru yang mengajar agak sedikit gugup, karena belum terbiasa mengajar di kelas tersebut dan dilihat oleh observer.

Dalam pertemuan ketiga siklus I aktivitas guru yang kurang baik sudah mulai meningkat menjadi baik. Aktivitas yang memberikan motivasi kepada siswa sudah baik sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, penguasaan kelas, penjelasan metode pembelajaran sehingga siswa lebih mengerti cara bermain memburu rupiah, mengelola kegiatan bermain sehingga pelaksanaan pembelajaran

berjalan lancar, dalam mengawasi dan mengamati siswa, guru juga sudah sempurna sehingga siswa bisa lebih teratur dalam bermain matematika.

Namun, walaupun demikian masih ada aktivitas guru yang belum baik sehingga mempengaruhi minat belajar matematika siswa. Dalam hasil observasi pertemuan kedua tingkat minat siswa dipersentasekan sebesar 54,8% dan ini masih tergolong rendah. Pada pertemuan ketiga, hasil observasi minat belajar matematika dipersentasekan sebesar 74,20%, ini sudah mulai meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Pada pelaksanaan metode bermain memburu rupiah pertemuan kedua siswa belum bisa untuk bisa aktif dalam mengikuti permainan, siswa agak sedikit kaku dan bingung karena baru pertama kali dilaksanakan penelitian, maka siswa merasa ada sesuatu yang asing dengan adanya seorang peneliti yang mengajar mereka, sehingga siswa kurang berkonsentrasi dan sedikit kaku. Sebagian siswa yang senang mengikuti permainan yaitu siswa yang biasanya aktif di kelas, sedangkan siswa yang kurang paham serta malu-malu untuk bertanya.

Pada pelaksanaan pertemuan ketiga ada sebagian siswa tidak mau bertanya, sedangkan siswa tersebut tidak bisa mengerjakan soal-soal apabila disuruh oleh guru, masih ada siswa yang cepat bosan dalam menyelesaikan tugas-tugas apabila ia tidak menemukan jawabannya, masih ada siswa yang tidak bisa bekerja sendiri sehingga menyontek jawaban teman, masih ada siswa yang tidak aktif dalam mengikuti

pembelajaran dan tidak cepat tanggap dan merespon dalam pemecahan masalah.

Rencana yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki tindakan pada siklus kedua yaitu :

- 1) Guru lebih meningkatkan cara mengajarnya dengan menggunakan metode bermain memburu rupiah.
- 2) Lebih bisa mengatur waktu.
- 3) Berusaha membuat siswa agar lebih aktif dalam belajar.
- 4) Lebih teliti dalam mengamati dan mengawasi aktivitas siswa.
- 5) Memberi penghargaan kepada siswa yang menang agar lebih termotivasi, sehingga siswa jadi lebih berminat.

b. Refleksi Siklus II

Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang diuraikan di atas dan melihat tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, maka berdasarkan diskusi peneliti dengan observer terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus II, pada siklus II ini aktivitas guru dan minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur sudah meningkat dan mencapai target yang diinginkan.

Hasil observasi tingkat minat siswa pada pertemuan keempat sudah mencapai 83,8%, untuk lebih meyakinkan lagi peneliti melanjutkan pertemuan yang kelima. Hasil observasi tingkat minat belajar siswa pada pertemuan kelima mencapai 90,32%, untuk itu penelitian ini dihentikan sampai pertemuan kelima siklus II.

Pada siklus II ini siswa merasa senang dengan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain memburu rupiah, siswa tidak hanya duduk diam lagi dalam menerima pelajaran, tetapi siswa menjadi lebih aktif dan lebih berminat dalam mengikuti pelajaran matematika .

Karena minat siswa sudah meningkat, maka penulis tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya, penelitian ini berakhir sampai siklus kedua.

BAB IV

HASIL PENELITIAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Setting Penelitian

1. Sejarah Berdiri Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 026 sukajadi kecamatan Dumai Timur adalah sebuah lembaga pendidikan formal yang negeri berstatus akreditasi B. Sekolah ini berdiri pada tahun 1997. Sekolah Dasar Negeri 026 Sukajadi berada pada lokasi yang cukup strategis. Status kepemilikan tanah dan bangunan dipegang oleh sekolah (Hak Milik), sertifikat, dengan luas tanah 1.456 M. Sekolah ini cukup mudah dicapai dan terletak tidak jauh dari perumahan masyarakat.

2. Kepala Sekolah Dasar Negeri 026 Sukajadi Dumai Timur

Sejak berdirinya Sekolah Dasar Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur telah dipimpin oleh 5 orang kepala sekolah, yang terdiri dari 2 orang perempuan dan 3 orang laki-laki. Rata-rata mereka menjabat sebagai kepala sekolah SD Negeri 026 Sukajadi kecamatan Dumai Timur selama 4 tahun paling lama. Mereka merupakan orang-orang yang dipilih oleh Dinas Pendidikan Kota Dumai. Mereka adalah seperti dalam tabel berikut ini:

Tabel IV. 1
Nama-Nama Kepala Sekolah SDN 026 Sukajadi
Kecamatan Dumai Timur

NO	NAMA	MASA JABATAN
1	M. Jalil	1997 s/d 2000
2	Umar Mayah	2000 s/d 2004
3	Plt. Yuliana Sari S. Pd	2004 s/d 2005
4	Yelli Lafani S. Pd. SD	2005 s/d 2008
5	H. Maswir, MS	2008 s/d sekarang

Sumber data: Dokumen SDN 026 Sukajadi Dumai .

3. Visi dan Misi Sekolah

Adapun visi SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur adalah mewujudkan warga sekolah yang berwawasan, beriman, bertaqwa, cerdas, terampil, dilandasi kepekaan sosial yang dinamis dan berbudi pekerti luhur. Sedangkan misi SDN 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur adalah sebagai berikut :

- a. Mengusahakan hubungan baik dengan warga agar berpartisipasi untuk kemajuan pendidikan.
- b. Meningkatkan kualitas guru dan anak didik agar unggul dalam pendidikan.
- c. Mewujudkan kedisiplinan yang tidak kaku secara kontiniu.
- d. Mengoptimalkan pendidikan agama, mengembangkan manajemen pendidikan melalui akuntabilitas.

4. Keadaan Guru

Dalam proses pembelajaran guru mempunyai fungsi sebagai kunci penentu keberhasilan dilembaga tingkatan apapun. Oleh karena itu pekerjaan guru merupakan sebuah profesi yang patut dihargai oleh semua pihak. Di SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur ini terdapat beberapa orang yang telah mengabdikan cukup lama di dunia pendidikan baik pada waktu awal berdiri sekolah dasar maupun pada saat ini.

Guru yang mengajar di SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur adalah guru yang ditugaskan oleh pemerintah pusat yaitu PNS berjumlah 18 orang, GTT (guru tidak tetap) berjumlah 5 orang. Disamping itu, ada juga guru-guru GBS (guru bantu sementara) yang berjumlah 2 orang dan guru honor berjumlah 3 orang, jadi totalnya jumlah guru di SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur berjumlah 28 orang, yang terdiri dari 2 orang laki-laki dan 26 perempuan. Berikut akan dituliskan nama-nama guru yang pernah mengajar di SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur pada tabel berikut:

Tabel IV. 2
Nama-Nama Guru SD Negeri 026 Sukajadi
Kecamatan Dumai Timur
Pada Awal Berdiri SDN

NO	NAMA	STATUS KEPEGAWAIAN
1	Ghusna Hanim	PNS
2	Endang K, A. Ma. Pd	PNS
3	Mismar	PNS
4	Yusmarni, S. Pdi	PNS
5	Rosmawati, B. A. Ma. Pd	PNS

Sumber data: Dokumen SD Negeri 026 Sukajadi

Sedangkan guru yang sedang mengajar saat ini di SD Negeri 026 Sukajadi adalah.

Tabel IV.3
Keadaan guru SD Negeri 026 Sukajadi
Kecamatan Dumai Timur
Tahun 2010/ 2011

N O	NAMA	JENIS KELAMIN		JABATAN	PEND. TERAKHIR	STATUS KEPEG
		L	P			
1	H. Maswir, MS	L		Kepala	Diploma II	PNS
2	Yusnetty, S. Pd. SD		P	Guru Kelas	S1	PNS
3	Juita Satria, S. Pd		P	Guru Kelas	S1	PNS
4	Ernawati, S. Pd		P	Guru Kelas	S1	PNS
5	Yuliana Sari, S. Pd. SD		P	Guru Kelas	S1	PNS
6	Mardesti Pohan		P	Guru Kelas	Diploma II	PNS
7	Lisa Sarah, A. Md		P	Guru Kelas	Diploma II	PNS
8	Zaini, A. Ma	L		Guru Orkes	Diploma II	PNS
9	Katmirah		P	Guru Kelas	Diploma II	PNS
10	Rodiah, A. Ma		P	Guru B. Inggris	Diploma II	PNS
11	Zuliana, A. Ma		P	Guru Orkes	Diploma II	PNS
12	Yusnawati, A. Ma		P	Guru Armel	Diploma II	PNS
13	Zulia Ulfa, A. Ma		P	Guru kelas	Diploma II	PNS
14	Hesty Hastuty, S. I. Q. S. Th		P	Guru Kelas	S1	GBS
15	Ria Susanti, A. Ma		P	Guru Agama Islam	Diploma II	GBS
16	Fitiyani, S. Hi		P	Guru kelas	S1	GTT
17	Sri Elfira, A. Ma		P	Guru	Diploma II	GTT

				B. Inggris		
18	Noli Felia, A. Ma		P	Guru Kelas	Diploma II	GTT
19	Lolita Novita, S. Sos		P	Tata Usaha	S1	GTT
20	Husnul Khotimah, A. Ma		P	Guru Kelas	Diploma II	GTT
21	Liza Ningsih, S. Kom		P	Guru Komputer	S1	Honor
22	Saparizah, S. Pd		P	Guru Kelas	S1	Honor
23	Wan Agus Triani, A. Ma		P	Guru Kelas	Diploma II	Honor

Sumber data: Papan data guru SDN 026 Sukajadi.

5. Keadaan Siswa

Siswa merupakan salah satu komponen dalam pendidikan dan tidak bisa dipisahkan dengan guru. Siswa juga merupakan inti proses pengajaran yang dijalankan dalam pendidikan. Berhasil atau tidaknya proses pendidikan yang dilaksanakan dapat diukur dari kualitas output yang dihasilkannya. Untuk lebih rincinya jumlah murid dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.4
Keadaan Siswa SD Negeri 026 Sukajadi
Kecamatan Dumai Timur
Tahun pelajaran 2010-2011

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah	Jumlah Ruang Kelas
		Laki-laki	Perempuan		
1	I	29	45	74	2
2	II	34	38	72	2
3	III	39	51	90	3
4	IV	43	52	95	3
5	V	40	53	93	3
6	VI	47	48	95	3
	Total	232	287	519	

Sumber data: Laporan bulanan SD Negeri 026 Sukajadi

Tabel IV.5
Nama-nama siswa kelas V b SD Negeri 026 Sukajadi
Kecamatan Dumai Timur
Tahun Pelajaran 2010-2011
(Subjek Penelitian)

NO	NAMA	Jenis Kelamin
1	Alya Natasya	Perempuan
2	Anifah	Perempuan
3	Atia Aini	perempuan
	Beni Santoso	laki-laki
5	Bingsa Kelvin	Laki-laki
6	Bunga Kusuma Dewi	Perempuan
7	Dede Renendu	Laki-laki
8	Dina Oktaviani	Permpuan
9	Dinda Lestari	Perempuan
10	Hayu	Perempuan
11	Ilham Saputra	Laki-laki
12	Ikhsan	Laki-laki
13	Irut damayanti	Perempuan
14	Isania	Perempuan
15	Kurniati	Perempuan
16	Mariani	Perempuan
17	M. Alfajri	Laki-laki
18	M. Syaiful	Laki-laki
19	Nisa Khairun	Perempuan
20	Nisa Okta Salsabila	Perempuan

21	Nisa Syafitri	Perempuan
22	Novita Kasmardani	Perempuan
23	Rafi Zukhruf	Laki-laki
24	Rita Yuliana	Perempuan
25	Rizka Tamara	Perempuan
26	Rizwan Hanafi	Laki-laki
27	Selvia	Perempuan
28	Syafrizal	Laki-laki
29	Tahta Sanjaya	Laki-laki
30	Tio Indah Agustin	Perempuan
31	Yurike Yosa Yolanda	Perempuan

Sumber data : Buku absen harian kelas V b SD Negeri 026 Sukajadi

6. Sarana dan Prasarana

Untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran maka sarana merupakan hal yang sangat menentukan keberhasilan sebuah sekolah/ Madrasah. Tabel berikut memuat sarana yang dimiliki SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur.

Tabel IV.6
Sarana SD Negeri 026 Sukajadi
Kecamatan Dumai Timur

No	Nama Sarana dan Prasarana	Volume	Keterangan
1	Ruang kepala sekolah	1 Ruangan	Permanen
2	Ruang majllis guru	1 Ruangan	Permanen
3	Ruang belajar	8 Lokal	Permanen
4	Ruang tata usaha	1 Ruangan	Permanen
5	Ruang perpustakaan	1 Ruangan	Semi Permanen
6	Parkir	1 Tempat parkir	Semi Permanen
7	Lapangan olah raga	1 Lapangan	Semi permanen
8	WC	4 Ruang	Semi permanen

Sumber data : Daftar inventaris SDN 026 Sukajadi

7. Kurikulum dan sistem pembelajaran

Untuk mencapai institusional diperlukan alat dan sarana pendidikan, satu diantaranya adalah kurikulum untuk setiap lembaga pendidikan. Dengan demikian kurikulum suatu hal yang sangat penting dalam pelaksanaan suatu proses pendidikan, sehingga tidak satupun lembaga pendidikan formal yang tidak menggunakan kurikulum.

Kurikulum yang digunakan SD Negeri 026 Sukajdi Kecamatan Dumai Timur adalah kurikulum KTSP dengan mata pelajaran sebagai berikut:

- a. Pendidikan Agama Islam
- b. Matematika
- c. Pendidikan kewarganegaraan
- d. Bahasa Indonesia
- e. Bahasa Inggris
- f. Ilmu Pengetahuan Sosial
- g. Kerajinan Tangan
- h. Sains
- i. Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
- j. Muatan Lokal (Arab Melayu)
 - a. Ekstrakurikuler
 - 1) Komputer
 - 2) Menari
 - 3) Rebana

Sistem pembelajaran di SD Negeri 026 Sukajadi kecamatan Dumai Timur ialah guru kelas ditambah dengan guru mata pelajaran pada mata pelajaran tertentu dengan alokasi waktu 45 menit satu jam pelajaran. Proses pembelajaran dilakukan pagi dan siang. Bagi yang masuk pagi dimulai dari jam 07.15 s/d 12.45 wib sedangkan yang masuk siang dimulai dari 13.15 s/d 17.15 wib.

B. Hasil Penelitian

1. Sebelum Tindakan

Dalam melaksanakan penelitian, penulis melakukan persiapan, seperti survei ke lokasi penelitian yaitu SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur, konsultasi dengan kepala sekolah dan guru kelas V b. Kegiatan ini bertujuan untuk mencari kesepakatan antara peneliti dan pihak sekolah tentang jadwal dan materi pembelajaran yang akan penulis lakukan tindakan. Survei ini dilakukan penulis pada hari senin tanggal 16 Juni 2010.

Survei yang dilakukan menghasilkan kesepakatan siapa yang akan mengajar dan menjadi observer, yang menjadi observer adalah wali kelas, sedangkan yang mengajar adalah peneliti. Materi yang akan diajarkan yaitu mengoperasikan hitungan bilangan bulat. Karena menurut peneliti materi ini sesuai diajarkan dengan menggunakan metode bermain memburu rupiah, dimana siswa bisa belajar sambil bermain, sehingga dapat menimbulkan minat siswa dalam belajar karena siswa dituntut untuk bisa menjawab soal di dalam permainan tersebut sehingga siswa akan menjadi lebih aktif.

Setelah melakukan survei dan menemukan kesepakatan tentang materi yang akan diajarkan, kemudian penulis mempersiapkan perangkat pembelajaran

yang diperlukan, seperti: rencana pelaksanaan pembelajaran, media pembelajaran, lembar observasi minat belajar matematika serta pedoman penskoran observasi.

Untuk mempermudah dalam mengumpulkan data minat siswa, guru kelas yang menjadi observernya karena guru lebih mengetahui bagaimana minat siswa sebelumnya dan bagaimana perubahan yang terjadi pada siswa.

Sebelum penerapan metode bermain memburu rupiah dalam proses pembelajaran matematika, guru hanya mengajar dengan cara-cara lama dan hanya mengandalkan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa menggunakan media yang dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru cenderung lebih dominan, siswa hanya diam, dengar dan catat tanpa adanya timbal balik antara guru dan siswa maupun siswa sesama siswa. Proses pembelajaran berjalan monoton dan guru adalah satu-satunya sumber belajar. Setelah dilakukan observasi terhadap tingkat minat siswa, yang dilakukan pada tanggal 12 Juli 2010, sebagai dasar untuk melakukan penelitian dengan penerapan metode bermain memburu rupiah. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, tingkat minat belajar siswa dapat di lihat pada tabel di bawah

Tabel IV.7
Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa
Per Individu Sebelum Tindakan

No	Nama Siswa	Aspek penilaian										J	P
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Alya Natasya	√	√	√	√		√		√		√	7	70%
2	Anifah	√	√		√	√	√			√	√	7	70%
3	Atia Aini	√	√		√		√	√		√	√	7	70%
4	Beni Santoso	√	√		√	√	√		√	√	√	8	80%
5	Bingsa Kelvin	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
6	Bunga Kusuma Dewi		√	√		√	√	√	√	√	√	8	80%
7	Dede Renandu		√	√	√	√	√	√	√		√	8	80%
8	Dina Oktaviani	√	√			√	√	√	√		√	7	70%
9	Dinda lestari	√	√		√	√	√	√		√	√	8	80%

10	Hayu	√	√	√	√		√		√	√	√	8	80%
11	Ilham Saputra	√	√		√	√	√			√	√	7	70%
12	Ikhsan	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
13	Irut Damayanti				√	√	√	√			√	5	50%
14	Isania	√	√		√	√	√					5	50%
15	Kurniati		√		√	√	√	√		√	√	7	70%
16	Mariani	√			√	√	√		√	√	√	7	70%
17	M. Alfajri	√	√		√	√	√	√	√		√	8	80%
18	M. Syaiful	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
19	Nisa Khairun		√		√	√	√	√	√	√	√	8	80%
20	Nisa Okta Salsabila	√	√		√		√	√	√	√	√	8	80%
21	Nisa Syafitri	√	√	√			√	√	√	√	√	8	80%
22	Novita Kasmardani				√	√	√	√				4	40%
23	Rafi Zukhruf	√	√		√	√	√	√	√		√	8	80%
24	Rita Yuliana	√			√	√	√	√		√	√	7	70%
25	Rizka Tamara	√	√	√	√		√		√	√		7	70%
26	Rizwan Hanafi	√	√		√	√	√	√		√	√	8	80%
27	Selvia	√	√		√	√	√			√	√	7	70%
28	Syafrizal	√	√			√	√	√	√	√	√	8	80%
29	Tahta Sanjaya	√	√		√	√	√	√	√		√	8	80%
30	Tio Indah Agustin				√	√	√	√		√		5	50%
31	Yurike Yosa Yolanda	√	√	√	√		√		√	√		7	70%
	Jumlah	24	26	7	27	24	31	21	19	22	26	227	73.2

Dari hasil pengamatan tersebut dapat dilihat bahwa rendahnya minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi kecamatan Dumai Timur. Apabila dihitung secara klasikal minat belajar matematika sebanyak 31 siswa, pada pertemuan pertama ini hanya 16 siswa yang memperoleh indikator yang masuk ke dalam katagori tinggi, maka apabila dipersentasekan akan diperoleh

$$\frac{16}{31} \times 100\% = 51,6\%.$$

2. Deskripsi Siklus I

Pelaksanaan siklus pertama dilakukan berdasarkan refleksi awal yang telah dilakukan dengan melakukan 2 kali pertemuan yang berdasarkan kepada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP II) dan (RPP III) yang telah disusun sebelumnya.

a. Pertemuan Kedua Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Untuk kesempurnaan penelitian, peneliti telah mempersiapkan perencanaan tindakan ini sesuai kebutuhan dalam penelitian, adapun hal-hal yang akan dilakukan adalah :

- a) Silabus; yang disusun berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi.
- b) Menyusun rencana pelaksanaan dan media yang berkaitan erat dengan metode bermain memburu rupiah.
- c) Menyediakan media untuk permainan.
- d) Menyiapkan kertas untuk tempat mengerjakan soal-soal yang akan terdapat pada karton permainan.
- e) Menyediakan kertas petunjuk permainan memburu rupiah.
- f) Membuat lembaran observasi terhadap guru dan siswa.

2) Pelaksanaan tindakan Pertemuan II siklus I

Pembelajaran dengan menerapkan metode bermain memburu rupiah dilaksanakan pada materi mengoperasikan hitungan bilangan bulat, dan pada siklus pertama ini terdiri dari pertemuan 2 dan 3.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 13 Juli 2010. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran Pertemuan II. Pada pertemuan kedua siklus I ini guru mulai menerapkan metode bermain memburu rupiah.

Setelah pembelajaran dimulai, kemudian guru kelas yang bertugas menjadi observer mengamati dan mengumpulkan data tentang minat belajar matematika siswa kelas V dan lembaran aktivitas guru dalam mengajar siswa dengan cara mengisi lembar observasi minat dan lembaran observasi aktivitas guru yang telah disediakan oleh penulis. Di akhir pembelajaran, guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan di pakai pada pertemuan selanjutnya.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan pertama, guru menerapkan pembelajaran menggunakan metode bermain memburu rupiah. Dalam proses pembelajaran guru kelas yang bertugas sebagai observer mengamati dan mengumpulkan data tentang minat belajar siswa dan aktivitas guru yang mengajar dengan mengisi lembaran-lembaran yang telah disediakan.

Sebelum memulai pembelajaran, guru terlebih dahulu mengabsen siswa, pada pertemuan ini siswa hadir seluruhnya sebanyak 31 siswa. Selanjutnya guru melanjutkan pembelajaran.

Langkah selanjutnya guru membagi siswa menjadi 8 kelompok pemain, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa, dikarenakan jumlah siswa 31 jadi ada satu kelompok yang terdiri dari 3 orang. Setelah itu guru menerangkan secara singkat tentang cara bermain.

Apabila semua siswa sudah mengerti, lalu guru menjelaskan materi pelajaran. Setelah guru menjelaskan, siswa siswa disuruh untuk berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah dibagi. Di dalam 8

kelompok dibagi menjadi 2 regu yaitu A dan B, satu regu terdiri dari 4 kelompok. Dalam tahap pertama regu A yang akan bermain, sedangkan regu B boleh menyaksikan teman-temannya yang sedang bermain. Setelah regu A selesai, regu B disuruh untuk bermain permainan itu untuk mendapatkan pemenang regu B. Guru memberi penilaian terhadap soal-soal yang dikerjakan. Setelah permainan selesai guru memberi kesimpulan pelajaran pada hari itu dan menutup pelajaran.

3) Observasi Pertemuan II siklus I

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer mengamati tentang aktivitas guru dalam mengajar dan mengamati minat belajar siswa, dengan mengisi lembaran-lembaran observasi aktivitas guru dan lembaran observasi minat belajar siswa yang telah disediakan. Adapun hasil pengamatan aktivitas guru dalam mengajar dan pengamatan minat belajar matematika siswa kelas V secara individual pada pertemuan pertama siklus pertama adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 8
Hasil Observasi Aktivitas Guru
Pertemuan II Siklus I

NO	Indikator kegiatan Guru	Katagori			
		4	3	2	1
1	Guru membuka pelajaran dengan membaca basmalah dan berdoa.		√		
2	Guru melakukan apersepsi.		√		
3	Guru menyampaikan indikator pembelajaran.		√		
4	Guru memberikan motivasi kepada siswa.			√	

5	Teknik pembagian kelompok.			√	
6	Penguasaan kelas.			√	
7	Penjelasan materi pelajaran.		√		
8	Penjelasan metode pembelajaran.			√	
9	Suara		√		
10	Pengelolaan kegiatan bermain memburu rupiah.			√	
11	Teknik pemberian pertanyaan / kuis.				√
12	Mengawasi siswa.			√	
13	Mengelola waktu.				√
14	Kemampuan melaksanakan evaluasi.			√	
15	Memberikan penghargaan individu.				√
16	Menyimpulkan materi pelajaran.			√	
17	Menutup pembelajaran.			√	
	Jumlah	0	5	9	3

Keterangan :

SB = Sangat Baik (4)

B = Baik (3)

C = Cukup (2)

K = Kurang (1).

Berdasarkan hasil obsevasi aktivitas guru di atas maka dapat dijelaskan seperti uraian di bawah ini :

- a) Dalam melaksanakan aktivitas mengajar terdapat 5 indikator yang dapat dilakukan dengan baik yaitu : dalam membuka pelajaran,

apersepsi, penyampaian indikator yang akan di capai kepada siswa,menjelaskan materi dan intonasi suara.

- b) Aktivitas yang dilakukan dengan cukup baik terdapat 9 indikator yang dilakukan oleh guru diantaranya : memberikan motivasi, teknik membagikan kelompok, penguasaan kelas, penjelasan metode pembelajaran, pengelolaan kegiatan bermain memburu rupiah, mengawasi siswa, mengevaluasi hasil pekerjaan siswa, menyimpulkan materi dan menutup pelajaran.
- c) Aktivitas yang kurang dilakukan oleh guru terdapat 3 indikator yaitu, teknik pemberian pertanyaan, mengelola waktu dan memberi penghargaan individu.

Tabel IV.9
Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Per Individu
Pada Pertemuan II Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek penilaian										J	P
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Alya Natasya	√	√	√	√		√		√		√	7	70%
2	Anifah	√	√		√	√	√			√	√	7	70%
3	Atia Aini	√	√		√		√	√		√	√	7	70%
4	Beni Santoso	√	√		√	√	√		√	√	√	8	80%
5	Bingsa Kelvin	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
6	Bunga Kusuma Dewi		√	√		√	√	√	√	√	√	8	80%
7	Dede Renandu		√	√	√	√	√	√	√		√	8	80%
8	Dina Oktaviani	√	√			√	√	√	√		√	7	70%
9	Dinda lestari	√	√		√	√	√	√		√	√	8	80%
10	Hayu	√	√	√	√		√		√	√	√	8	80%
11	Ilham Saputra	√	√		√	√	√			√	√	7	70%
12	Ikhsan	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
13	Irut Damayanti				√	√	√	√			√	5	50%
14	Isania	√	√		√	√	√					5	50%
15	Kurniati		√		√	√	√	√		√	√	7	70%
16	Mariani	√			√	√	√		√	√	√	7	70%
17	M. Alfajri	√	√		√	√	√	√	√		√	8	80%
18	M. Syaiful	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
19	Nisa Khairun		√		√	√	√	√	√	√	√	8	80%
20	Nisa Okta	√	√		√		√	√	√	√	√	8	80%

	Salsabila												
21	Nisa Syafitri	√	√	√			√	√	√	√	√	8	80%
22	Novita Kasmardani				√	√	√	√				4	40%
23	Rafi Zukhruf	√	√		√	√	√	√	√		√	8	80%
24	Rita Yuliana	√			√	√	√	√		√	√	8	70%
25	Rizka Tamara	√	√	√	√		√		√	√		7	70%
26	Rizwan Hanafi	√	√		√	√	√	√		√	√	8	80%
27	Selvia	√	√		√	√	√			√	√	7	70%
28	Syafrizal	√	√			√	√	√	√	√	√	8	80%
29	Tahta Sanjaya	√	√		√	√	√	√	√		√	8	80%
30	Tio Indah Agustin				√	√	√	√		√		5	50%
31	Yurike Yosa Yolanda	√	√	√	√		√		√	√		7	70%
	Jumlah	24	26	7	27	24	31	21	19	22	26	228	73.5

Dari hasil pengamatan tersebut dapat dilihat bahwa masih rendahnya minat belajar matematika pokok bahasan mengoperasikan hitungan bilangan bulat pada siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur. Hal ini dapat dilihat melalui indikator yang diperoleh siswa belum mencapai target yang ditentukan oleh penulis. Apabila dihitung secara klasikal, minat belajar matematika per individu sebanyak 31 siswa belum mencapai 80%. Pada pertemuan pertama ini hanya 17 siswa yang memperoleh indikator yang masuk ke dalam kategori “tinggi”, maka apabila dipersentasekan akan diperoleh: $\frac{17}{31} \times 100\% = 54,8\%$. Sedangkan tingkat minat siswa yang di dalam katogori “sedang” sebanyak 10 siswa, apabila dipersentasekan akan diperoleh $\frac{10}{31} \times 100\% = 32,25\%$, dan yang termasuk katagori “rendah” sebanyak 4 siswa, apabila dipersentasekan akan diperoleh $\frac{4}{31} \times 100\% = 12,9\%$. Untuk memperjelas hasil minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur setiap indikator dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV. 10
Hasil Pengamatan Minat Belajar Matematika Siswa Setiap Indikator
Pada Pertemuan II Siklus I

No	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Observasi				Jumlah	
		Ya		Tidak			
		F	P%	F	P%	F	P%
1	Aktivitas 1	24	77.4%	7	22.5%	31	100%
2	Aktivitas 2	26	83.8%	5	16.12%	31	100%
3	Aktivitas 3	9	29.03%	22	70.9%	31	100%
4	Aktivitas 4	27	87.09%	4	12.9%	31	100%
5	Aktivitas 5	24	77,4%	7	22,5%	31	100%
6	Aktivitas 6	31	100%	0	100%	31	100%
7	Aktivitas 7	20	74,19%	11	35.4%	31	100%
8	Aktivitas 8	19	61.2%	12	38.7%	31	100%
9	Aktivitas 9	22	70.9%	9	29.3%	31	100%
10	Aktivitas 10	26	83,8%	5	16,12%	31	100%
	Jumlah	228	73.5	82	26.45	310	

- a) Siswa yang siap dalam menerima pelajaran dari 31 siswa berjumlah 24 orang dengan persentase 77.4%, sedangkan yang belum siap berjumlah 4 orang dengan persentase 22.5%.
- b) Siswa yang memusatkan perhatian dalam mengikuti pelajaran matematika yaitu berjumlah 26 siswa dengan persentase 83.8%,

sedangkan yang tidak serius dalam memperhatikan pelajaran berjumlah 5 siswa dengan persentase 16.12%.

- c) Siswa yang mau bertanya materi yang belum dipahaminya berjumlah 9 siswa dengan persentase 29.03%.
- d) Siswa yang mempunyai buku yang relevan dengan pelajaran matematika yaitu 27 siswa dengan persentase 77.4%. Tidak ada siswa yang tidak mempunyai buku matematika sebanyak 4 siswa dengan persentase 12.9%.
- e) Siswa yang tidak akan berhenti mengerjakan soal-soal / tugas yang diberikan guru sebelum selesai mengerjakannya, walaupun dalam waktu yang lama berjumlah 24 siswa dengan persentase 77,4%, sedangkan yang mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas dari guru berjumlah 7 siswa dengan persentase 22,5%.
- f) Siswa yang mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru berjumlah 31 siswa dengan persentase 100%. Tidak ada siswa yang tidak mengerjakan PR.
- g) Siswa yang mampu mengerjakan tugas dari guru dengan mandiri berjumlah 20 siswa dengan persentase 64.5%, sedangkan yang suka menyontek punya teman berjumlah 11 siswa dengan persentase 35.4%.
- h) Siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran berjumlah 19 siswa dengan persentase 61.2%, sedangkan yang tidak aktif berjumlah 12 siswa dengan persentase 38.7%.

- i) Siswa yang mencatat pembelajaran yang diberikan oleh guru berjumlah 22 siswa dengan persentase 70.9%, sedangkan siswa yang malas mencatat berjumlah 9 siswa dengan persentase 29.3%
- j) Siswa yang tidak ada keluar masuk di jam pelajaran matematika berjumlah 26 siswa dengan persentase 83,8%, sedangkan siswa yang sering keluar masuk di dalam jam pelajaran matematika berjumlah 5 siswa dengan persentase 16,12%.

b. Pertemuan ketiga siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Untuk kesempurnaan penelitian, peneliti telah mempersiapkan perencanaan tindakan ini sesuai kebutuhan dalam penelitian, adapun hal-hal yang akan dilakukan adalah :

- a) Silabus; yang disusun berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi.
- b) Menyusun rencana pelaksanaan dan media yang berkaitan erat dengan metode bermain memburu rupiah.
- c) Menyediakan media untuk permainan.
- d) Menyiapkan kertas untuk tempat mengerjakan soal-soal yang akan terdapat pada karton permainan.
- e) Menyediakan kertas petunjuk permainan memburu rupiah.
- f) Membuat lembaran observasi terhadap guru dan siswa.

2) Pelaksanaan tindakan pertemuan I siklus I

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 15 Juli 2010. Pada pertemuan kedua guru melaksanakan pembelajaran sebagaimana rencana pelaksanaan pembelajaran Pertemuan kedua yang telah disiapkan yaitu dengan menggunakan metode bermain memburu rupiah.

Sebelum memulai pembelajaran, guru terlebih dahulu mengabsen siswa, pada pertemuan ini siswa hadir seluruhnya sebanyak 31 siswa. Selanjutnya guru melanjutkan pembelajaran dengan melakukan apersepsi dengan siswa, hal ini untuk melihat sejauh mana penguasaan siswa tentang materi yang diajarkan pada pertemuan pertama yaitu dengan cara memberikan kuis kepada siswa.

Langkah selanjutnya guru memberikan penjelasan tentang metode bermain menggunakan permainan memburu rupiah, selanjutnya guru membagi siswa menjadi 8 kelompok pemain, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa, dikarenakan jumlah siswa 31 jadi ada satu kelompok yang terdiri dari 3 orang. Setelah itu guru menerangkan secara singkat tentang cara bermain.

Apabila semua siswa sudah mengerti, lalu guru menjelaskan materi pelajaran. Setelah guru menjelaskan, siswa siswa disuruh untuk berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah dibagi. Di dalam 8 kelompok dibagi menjadi 2 regu yaitu A dan B, satu regu terdiri dari 4 kelompok. Dalam tahap pertama regu A yang akan bermain, sedangkan regu B boleh menyaksikan teman-temannya yang sedang bermain. Setelah

regu A selesai, regu B disuruh untuk bermain permainan itu untuk mendapatkan pemenang regu B. Guru memberi penilaian terhadap soal-soal yang dikerjakan. Setelah permainan selesai guru memberi kesimpulan pelajaran pada hari itu dan menutup pelajaran.

3) Obsevasi Pertemuan III siklus I

Adapun hasil pengamatan aktivitas guru, pengamatan minat belajar matematika siswa kelas V secara individual dan per indikator pada pertemuan kedua siklus I adalah sebagai berikut :

Tabel IV. 11
Hasil Observasi Aktivitas Guru
Pertemuan III Siklus I

NO	Indikator kegiatan Guru	Katagori			
		4	3	2	1
1	Guru membuka pelajaran dengan membaca basmalah dan berdoa.		√		
2	Guru melakukan apersepsi.		√		
3	Guru menyampaikan indikator pembelajaran.		√		
4	Guru memberikan motivasi kepada siswa.		√		
5	Teknik pembagian kelompok.			√	
6	Penguasaan kelas.		√		
7	Penjelasan materi pelajaran.		√		
8	Penjelasan metode pembelajaran.		√		
9	Suara		√		
10	Pengelolaan kegiatan bermain memburu rupiah.		√		

11	Teknik pemberian pertanyaan / kuis.			√	
12	Mengawasi siswa.		√		
13	Mengelola waktu.		√		
14	Kemampuan melaksanakan evaluasi.			√	
15	Memberikan penghargaan individu.			√	
16	Menyimpulkan materi pelajaran.		√		
17	Menutup pembelajaran.		√		
	Jumlah	0	13	4	0

Keterangan :

SB = Sangat Baik (4)

B = Baik (3)

C = Cukup (2)

K = Kurang (1).

Berdasarkan hasil obsevasi aktivitas guru di atas maka dapat dijelaskan seperti uraian di bawah ini :

- a) Dalam melaksanakan aktivitas mengajar terdapat 13 indikator yang dilakukan oleh guru dengan baik yaitu : membuka pelajaran, menyampaikan indikator pembelajaran, memberikan motivasi, penguasaan kelas, penjelasan materi pembelajaran, penjelasan metode pembelajaran, suara, pengelolaan kegiatan bermain memburu rupiah, mengawasi siswa, mengelola waktu, menyimpulkan materi pelajaran dan menutup pelajaran

b) Dilihat dari hasil tabel di atas terdapat 4 indikator cukup baik dilakukan oleh guru yaitu : teknik pembagian kelompok, teknik pemberian pertanyaan / kuis, dan kemampuan melakukan evaluasi.

Dilihat pada tabel di atas pada pertemuan III siklus I, kegiatan yang dilakukan guru sudah mulai meningkat, karena kegiatan yang cukup baik dilaksanakan oleh guru pada pertemuan II sudah baik dilaksanakan oleh guru tersebut.

Tabel IV.12
Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Per Individu
Pada Pertemuan III Siklus I

No	Nama Siswa	Aspek penilaian										J	P
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Alya Natasya	√	√		√		√	√	√	√	√	8	80%
2	Anifah	√	√		√	√	√			√	√	7	70%
3	Atia Aini	√	√		√		√	√		√	√	7	70%
4	Beni Santoso	√	√		√	√	√		√	√	√	8	80%
5	Bingsa Kelvin	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
6	Bunga Kusuma Dewi		√	√		√	√	√	√	√	√	8	80%
7	Dede Renandu		√	√	√	√	√	√	√		√	8	80%
8	Dina Oktaviani	√	√			√	√	√	√		√	7	70%
9	Dinda lestari	√	√		√	√	√	√		√	√	8	80%
10	Hayu	√	√	√	√		√		√	√	√	8	80%
11	Ilham Saputra	√	√		√	√	√			√	√	7	70%
12	Ikhsan	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
13	Irut Damayanti				√	√	√	√			√	5	50%
14	Isania	√	√		√	√	√					5	50%
15	Kurniati		√		√	√	√	√		√	√	7	70%
16	Mariani	√			√	√	√		√	√	√	7	70%
17	M. Alfajri	√	√		√	√	√	√	√		√	8	80%
18	M. Syaiful	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
19	Nisa Khairun		√		√	√	√	√	√	√	√	8	80%
20	Nisa Okta Salsabila	√	√		√		√	√	√	√	√	8	80%
21	Nisa Syafitri	√	√	√			√	√	√	√	√	8	80%
22	Novita Kasmardani				√	√	√	√				4	40%
23	Rafi Zukhruf	√	√		√	√	√	√	√		√	8	80%
24	Rita Yuliana	√			√	√	√	√		√	√	7	70%
25	Rizka Tamara	√	√	√	√		√		√	√		7	70%
26	Rizwan Hanafi	√	√		√	√	√	√		√	√	8	80%

27	Selvia	√	√		√	√	√		√	√	7	70%
28	Syafrizal	√	√		√	√	√	√	√	√	8	80%
29	Tahta Sanjaya	√	√		√	√	√	√	√	√	8	80%
30	Tio Indah Agustin				√	√	√	√		√	5	50%
31	Yurike Yosa Yolanda	√	√	√	√		√		√	√	7	70%
	Jumlah	24	26	7	27	24	31	21	19	22	26	77.4

Dari hasil pengamatan tersebut dapat dilihat bahwa minat belajar matematika pokok bahasan mengoperasikan hitungan bilangan bulat pada siswa kelas V SD sNegeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur sudah terlihat meningkat. Hal ini dapat dilihat melalui indikator yang diperoleh sudah mulai meningkat dibandingkan indikator yang dicapai pada pertemuan pertama. Apabila dihitung secara klasikal, minat belajar matematika sebanyak 31 siswa sudah mencapai 74,20%. Pada siklus kedua ini sebanyak 23 siswa sudah memperoleh indikator yang masuk ke dalam kategori “tinggi”, apabila dipersentasekan yaitu : $\frac{23}{31} \times 100\% = 74,20\%$. Sedangkan yang termasuk ke dalam katagori “sedang” sebanyak 6 siswa, apabila dipersentasekan yaitu : $\frac{6}{31} \times 100\% = 19,3\%$ dan yang termasuk katagori “rendah” sebanyak 2 siswa, apabila dipersentasekan menjadi $\frac{2}{31} \times 100\% = 6,4\%$. Tingkat minat siswa pada pelajaran matematika per indikator juga dapat dilihat melalui tabel di bawah ini:

Tabel IV. 13
Hasil Pengamatan Minat Belajar Matematika Siswa Setiap Indikator
Pada Pertemuan III Siklus I

No	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Observasi				Jumlah	
		Ya		Tidak			
		F	P%	F	P%	F	P%
1	Aktivitas 1	26	96,7%	1	3,2%	31	100%
2	Aktivitas 2	31	100%	0	0%	31	100%

3	Aktivitas 3	7	67,7%	10	32,2%	31	100%
4	Aktivitas 4	28	100%	0	0%	31	100%
5	Aktivitas 5	26	83,8%	5	16,1%	31	100%
6	Aktivitas 6	31	100%	0	0%	31	100%
7	Aktivitas 7	27	83,8%	5	16,1%	31	100%
8	Aktivitas 8	22	80,6%	7	22,5%	31	100%
9	Aktivitas 9	23	80,64%	6	19,3%	31	100%
10	Aktivitas 10	27	87,09%	4	12,9%	31	100%
	Jumlah	248	77.4	62	19,67	310	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diuraikan sebagai berikut :

- a) Siswa yang siap dalam menerima pelajaran dari 31 siswa jumlahnya meningkat yaitu, berjumlah 26 siswa dengan persentase 83.8%, sedangkan yang belum siap berjumlah 5 siswa dengan persentase 16.1%.
- b) Siswa yang memusatkan perhatian dalam mengikuti pelajaran matematika sangat tinggi yaitu berjumlah 31 siswa dengan persentase 100%, tidak ada siswa yg tidak memusatkan perhatian dalam pelajaran.
- c) Siswa yang mau bertanya materi yang belum dipahaminya berjumlah 7 siswa dengan persentase 22.5%.
- d) Siswa yang mempunyai buku yang relevan dengan pelajaran matematika yaitu 28 siswa dengan persentase 90.32%. Sedangkan

siswa yang tidak mempunyai buku matematika yaitu 3 siswa dengan persentase 9.6%.

- e) Siswa yang tidak akan berhenti mengerjakan soal-soal / tugas yang diberikan guru sebelum selesai mengerjakannya, walaupun dalam waktu yang lama berjumlah 26 siswa dengan persentase 83,8%, sedangkan yang mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas dari guru berjumlah 5 siswa dengan persentase 16,1%.
- f) Siswa yang mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru berjumlah 31 siswa dengan persentase 100%. Tidak ada siswa yang tidak mengerjakan PR.
- g) Siswa yang mampu mengerjakan tugas dari guru dengan mandiri berjumlah 27 siswa dengan persentase 87.09%, sedangkan yang suka menyontek punya teman berjumlah 4 siswa dengan persentase 12.9%.
- h) Siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran berjumlah 22 siswa dengan persentase 70.9%, sedangkan yang tidak aktif berjumlah 9 siswa dengan persentase 29.03%.
- i) Siswa yang mencatat pembelajaran yang diberikan oleh guru berjumlah 23 siswa dengan persentase 74.19%, sedangkan siswa yang malas mencatat berjumlah 8 siswa dengan persentase 25.80%
- j) Siswa yang tidak ada keluar masuk di jam pelajaran matematika berjumlah 27 siswa dengan persentase 87,09%, sedangkan siswa yang sering keluar masuk di dalam jam pelajaran matematika berjumlah 4 siswa dengan persentase 12,9%.

c. Refleksi Siklus I

Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang diuraikan di atas dan melihat tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, maka berdasarkan diskusi peneliti dengan observer terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus I, terdapat beberapa catatan kelemahan di antaranya adalah proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain memburu rupiah yang telah dilaksanakan guru masih terdapat beberapa catatan kelemahan yaitu :

- 1) Dalam pertemuan pertama terdapat 9 indikator yang cukup baik dilakukan oleh guru, seharusnya indikator itu dapat sempurna dilakukan oleh guru, diantaranya : memberikan motivasi, teknik membagikan kelompok, penguasaan kelas, penjelasan metode pembelajaran, pengelolaan kegiatan bermain memburu rupiah, mengawasi siswa, mengevaluasi hasil pekerjaan siswa, menyimpulkan materi dan menutup pelajaran.
- 2) Aktivitas yang kurang dilakukan oleh guru terdapat 3 indikator yaitu, teknik pemberian pertanyaan, mengelola waktu dan memberi penghargaan individu.

Pada pertemuan kedua ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru sudah cukup baik, namun masih ada kegiatan yang kurang baik dilaksanakan oleh guru, ini dikarenakan guru yang mengajar agak sedikit gugup, karena belum terbiasa mengajar di kelas tersebut dan dilihat oleh observer.

Dalam pertemuan ketiga siklus I aktivitas guru yang kurang baik sudah mulai meningkat menjadi baik. Aktivitas yang memberikan motivasi kepada siswa sudah baik sehingga siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran, penguasaan kelas, penjelasan metode pembelajaran sehingga siswa lebih mengerti cara bermain memburu rupiah, mengelola kegiatan bermain sehingga pelaksanaan pembelajaran berjalan lancar, dalam mengawasi dan mengamati siswa, guru juga sudah sempurna sehingga siswa bisa lebih teratur dalam bermain matematika.

Namun, walaupun demikian masih ada aktivitas guru yang belum baik sehingga mempengaruhi minat belajar matematika siswa. Dalam hasil observasi pertemuan kedua tingkat minat siswa dipersentasekan sebesar 54,8% dan ini masih tergolong rendah. Pada pertemuan ketiga, hasil observasi minat belajar matematika dipersentasekan sebesar 74,20%, ini sudah mulai meningkat dibandingkan pertemuan sebelumnya.

Pada pelaksanaan metode bermain memburu rupiah pertemuan kedua siswa belum bisa untuk bisa aktif dalam mengikuti permainan, siswa agak sedikit kaku dan bingung karena baru pertama kali dilaksanakan penelitian, maka siswa merasa ada sesuatu yang asing dengan adanya seorang peneliti yang mengajar mereka, sehingga siswa kurang berkonsentrasi dan sedikit kaku. Sebagian siswa yang senang mengikuti permainan yaitu siswa yang biasanya aktif di kelas, sedangkan siswa yang kurang paham serta malu-malu untuk bertanya.

Pada pelaksanaan pertemuan ketiga ada sebagian siswa tidak mau bertanya, sedangkan siswa tersebut tidak bisa mengerjakan soal-soal apabila disuruh oleh guru, masih ada siswa yang cepat bosan dalam menyelesaikan tugas-tugas apabila ia tidak menemukan jawabannya, masih ada siswa yang tidak bisa bekerja sendiri sehingga menyontek jawaban teman, masih ada siswa yang tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran dan tidak cepat tanggap dan merespon dalam pemecahan masalah.

Rencana yang dilakukan peneliti untuk memperbaiki tindakan pada siklus kedua yaitu :

- A. Guru lebih meningkatkan cara mengajarnya dengan menggunakan metode bermain memburu rupiah.
- B. Lebih bisa mengatur waktu.
- C. Berusaha membuat siswa agar lebih aktif dalam belajar.
- D. Lebih teliti dalam mengamati dan mengawasi aktivitas siswa.
- E. Memberi penghargaan kepada siswa yang menang agar lebih termotivasi, sehingga siswa jadi lebih berminat.

3. Deskripsi Siklus II

Pelaksanaan siklus kedua dilakukan berdasarkan refleksi siklus pertama yang telah dilakukan dengan melakukan 2 kali pertemuan yang berdasarkan kepada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP IV) dan (RPP V) yang telah disusun sebelumnya.

a. Pertemuan keempat Siklus I

1) Perencanaan Tindakan

Untuk kesempurnaan penelitian, peneliti telah mempersiapkan perencanaan tindakan ini sesuai kebutuhan dalam penelitian, adapun hal-hal yang akan dilakukan adalah :

- a) Silabus; yang disusun berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi.
- b) Meminta kesediaan guru bidang studi matematika di tempat penelitian untuk menjadi pengamat.
- c) Menyusun rencana pelaksanaan dan media yang berkaitan erat dengan metode bermain memburu rupiah.
- d) Menyediakan media untuk permainan.
- e) Menyiapkan kertas untuk tempat mengerjakan soal-soal yang akan terdapat pada karton permainan.
- f) Menyediakan kertas petunjuk permainan memburu rupiah.
- g) Membuat lembaran observasi terhadap guru dan siswa.
- h) Menyediakan hadiah sebagai penghargaan yang akan diberikan kepada siswa yang memenangi permainan.

2) Pelaksanaan tindakan Pertemuan IV siklus II

Pembelajaran dengan menerapkan metode bermain memburu rupiah dilaksanakan pada materi mengoperasikan hitungan bilangan bulat, dan pada siklus kedua ini terdiri dari pertemuan IV dan V

Pertemuan keempat dilaksanakan pada hari selasa tanggal 15 Juli 2010. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana

pelaksanaan pembelajaran Pertemuan IV. Pada keempat siklus II ini guru masih menerapkan metode bermain memburu rupiah.

Setelah pembelajaran dimulai, kemudian guru kelas yang bertugas menjadi observer mengamati dan mengumpulkan data tentang minat belajar matematika siswa kelas V dan lembaran aktivitas guru dalam mengajar siswa dengan cara mengisi lembar observasi minat dan lembaran observasi aktivitas guru yang telah disediakan oleh penulis. Di akhir pembelajaran, guru menjelaskan metode pembelajaran yang akan di pakai pada pertemuan selanjutnya.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan keempat, guru menerapkan pembelajaran menggunakan metode bermain memburu rupiah. Dalam proses pembelajaran guru kelas yang bertugas sebagai observer mengamati dan mengumpulkan data tentang minat belajar siswa dan aktivitas guru yang mengajar dengan mengisi lembaran-lembaran yang telah disediakan.

Sebelum memulai pembelajaran, guru terlebih dahulu mengabsen siswa, pada pertemuan ini siswa hadir seluruhnya sebanyak 31 siswa. Selanjutnya guru melanjutkan pembelajaran.

Langkah selanjutnya membagi siswa menjadi 8 kelompok pemain, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa, dikarenakan jumlah siswa 31 jadi ada satu kelompok yang terdiri dari 3 orang. Setelah itu guru menerangkan secara singkat tentang cara bermain. Kelompok dibentuk dengan berhitung.

Adapun langkah-langkah kegiatan yaitu:

a) Kegiatan awal (15 menit)

- (1) Mengucapkan salam
- (2) Berdoa sebelum belajar
- (3) Mengabsen siswa
- (4) Apersepsi
- (5) Guru menyebutkan indikator yang harus dicapai
- (6) Guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok pemain.
- (7) Guru memberikan panduan cara bermain memburu rupiah kepada masing-masing kelompok
- (8) Guru memotivasi siswa agar dapat mengikuti dan memperhatikan pelajaran dengan baik, karena nanti akan ada permainan yang menyangkut materi pelajaran.

b) Kegiatan inti (50 menit)

- (1) Guru menjelaskan materi pembelajaran
- (2) Guru mentest siswa dengan mengadakan tanya jawab dengan cara memberikan beberapa soal. Siswa ditunjuk untuk mengerjakan soal tersebut dengan menggunakan permainan berhitung kelipatan empat, siapa yang salah dalam berhitung kelipatan empat ini, dialah yang akan mengerjakan soal tersebut di papan tulis.
- (3) Setelah siswa diuji, siswa disuruh untuk berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah dibagi. Di dalam 8 kelompok dibagi menjadi 2 regu yaitu A dan B, satu regu terdiri dari 4 kelompok. Dalam tahap pertama regu A yang akan bermain, sedangkan regu B boleh menyaksikan teman-temannya yang sedang bermain. Setelah pemenang regu A didapatkan, regu B disuruh untuk bermain permainan itu untuk mendapatkan pemenang regu B.

- (4) Untuk memotivasi siswa guru memberikan waktu ± 15 menit.
Bagi siswa yang memenangi permainan akan diberi hadiah
- (5) Guru memberikan penilaian terhadap soal-soal yang dikerjakan siswa dalam permainan.

c) Kegiatan penutup (20 menit)

- (1) Guru menyimpulkan materi pelajaran
- (2) Guru memberikan penilaian terhadap latihan yang dikerjakan siswa dalam permainan.

3) Observasi Pertemuan IV siklus II

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer mengamati tentang aktivitas guru dalam mengajar dan mengamati minat belajar siswa, dengan mengisi lembaran-lembaran observasi aktivitas guru dan lembaran observasi minat belajar siswa yang telah disediakan. Adapun hasil pengamatan aktivitas guru dalam mengajar dan pengamatan minat belajar matematika siswa kelas V secara individual pada pertemuan keempat siklus kedua adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 14
Hasil Observasi Aktivitas Guru
Pertemuan IV Siklus I

NO	Indikator kegiatan Guru	Katagori			
		4	3	2	1
1	Guru membuka pelajaran dengan membaca basmalah dan berdoa.		√		
2	Guru melakukan apersepsi.	√			
3	Guru menyampaikan indikator pembelajaran.	√			
4			√		

5	Guru memberikan motivasi kepada siswa.		√		
6	Teknik pembagian kelompok.		√		
7	Penguasaan kelas.	√			
8	Penjelasan materi pelajaran.		√		
9	Penjelasan metode pembelajaran.	√			
10	Suara	√			
11	Pengelolaan kegiatan bermain memburu rupiah.	√			
12	Teknik pemberian pertanyaan / kuis.		√		
13	Mengawasi siswa.		√		
14	Mengelola waktu.	√			
15	Kemampuan melaksanakan evaluasi.		√		
16	Memberikan penghargaan individu.		√		
17	Menyimpulkan materi pelajaran.		√		
	Menutup pembelajaran.				
	Jumlah	7	10	0	0

Keterangan :

SB = Sangat Baik (4)

B = Baik (3)

C = Cukup (2)

K = Kurang (1).

Berdasarkan hasil obsevasi aktivitas guru di atas maka dapat dijelaskan seperti uraian di bawah ini :

- a) Dalam melaksanakan aktivitas mengajar terdapat 7 indikator yang dilakukan oleh guru dengan sangat baik yaitu : melakukan apersepsi, menyampaikan indikator pembelajaran, penjelasan materi

pembelajaran, suara, pengelolaan kegiatan bermain memburu rupiah, teknik pemberian pertanyaan dan kemampuan melakukan evaluasi.

- b) Dilihat dari hasil tabel di atas terdapat 10 indikator baik dilakukan oleh guru yaitu : memberikan motivasi, teknik pembagian kelompok, penguasaan kelas, menjelaskan metode pembelajaran, mengawasi siswa, mengelola waktu, menyimpulkan materi, memberikan penghargaan dan menutup pelajaran.

Tabel IV.15
Hasil Pengamatan Minat Belajar Matematika Siswa Per Individu
Pada Pertemuan IV Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek penilaian										J	P
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Alya Natasya	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
2	Anifah	√	√		√	√	√			√	√	7	70%
3	Atia Aini	√	√		√		√	√	√	√	√	8	80%
4	Beni Santoso	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
5	Bingsa Kelvin	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	100%
6	Bunga Kusuma Dewi	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
7	Dede Renandu	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
8	Dina Oktaviani	√	√		√	√	√	√	√		√	8	80%
9	Dinda lestari	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
10	Hayu	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	100%
11	Ilham Saputra	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
12	Ikhsan	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
13	Irut Damayanti	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
14	Isania	√	√		√	√		√		√	√	7	70%
15	Kurniati		√			√	√	√	√	√	√	7	70%
16	Mariani	√	√	√		√	√	√	√	√	√	9	90%
17	M. Alfajri		√	√	√	√	√	√	√	√	√	9	90%
18	M. Syaiful	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	100%
19	Nisa Khairun	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
20	Nisa Okta Salsabila	√	√			√	√	√	√	√	√	8	80%
21	Nisa Syafitri	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
22	Novita Kasmardani	√	√	√	√	√	√	√				7	70%
23	Rafi Zukhruf	√	√	√	√	√	√	√			√	8	80%
24	Rita Yuliana	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
25	Rizka Tamara	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
26	Rizwan Hanafi	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
27	Selvia	√	√		√	√	√			√	√	7	70%

28	Syafrizal	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
29	Tahta Sanjaya	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
30	Tio Indah Agustin	√	√		√	√	√	√	√	√		8	80%
31	Yurike Yosa Yolanda	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
	Jumlah	29	31	7	28	30	30	29	27	27	29	267	86.12

Dari hasil pengamatan tersebut dapat dilihat bahwa minat belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 026 Sukajadi kecamatan Dumai Timur terlihat meningkat. Hal ini dapat dilihat melalui indikator yang diperoleh siswa jauh lebih tinggi dari target yang ditentukan oleh penulis. Apabila dihitung secara klasikal, minat belajar matematika sebanyak 31 siswa hampir seluruhnya masuk ke dalam kategori “tinggi”, yaitu sebanyak 26 siswa, apabila dipersentasekan yaitu : $\frac{26}{31} \times 100\% = 83,8\%$, sedangkan yang termasuk katagori “sedang” sebanyak 5 siswa, apabila dipersentasekan menjadi $\frac{5}{31} \times 100\% = 16,1\%$ dan yang termasuk katagori rendah tidak ada.

Tabel IV. 16
Hasil Pengamatan Minat Belajar Matematika Siswa Setiap Indikator
Pada Pertemuan IV Siklus II

No	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Observasi				Jumlah	
		Ya		Tidak			
		F	P%	F	P%	F	P
1	Aktivitas 1	29	93.5%	2	6.4%	31	100%
2	Aktivitas 2	31	100%	0	0%	31	100%
3	Aktivitas 3	7	22.5%	24	77.4%	31	100%
4	Aktivitas 4	28	100%	3	9.6%	31	100%

5	Aktivitas 5	30	96.7%	1	3.2%	31	100%
6	Aktivitas 6	30	100%	1	3.2%	31	100%
7	Aktivitas 7	29	96,7%	2	6.4%	31	100%
8	Aktivitas 8	27	87,09%	4	12,9%	31	100%
9	Aktivitas 9	27	87,09%	4	12,9%	31	100%
10	Aktivitas 10	29	96,7%	2	6.4%	31	100%
	Jumlah	267	86.12	43	13.87	341	

Berdasarkan tabel di atas maka dapat diuraikan sebagai berikut :

- a) Siswa yang siap dalam menerima pelajaran berjumlah 29 siswa dengan persentase 100%, sedangkan yang tidak siap berjumlah 1 siswa dengan persentase 6.4%.
- b) Siswa yang memusatkan perhatian dalam mengikuti pelajaran matematika sangat tinggi yaitu berjumlah 31 siswa dengan persentase 100%, tidak ada siswa yg tidak memusatkan perhatian dalam pelajaran.
- c) Siswa yang mau bertanya materi yang belum dipahaminya meningkat jumlahnya, yaitu 7 siswa dengan persentase 22.5%.
- d) Siswa yang mempunyai buku yang relevan dengan pelajaran matematika yaitu 28 siswa dengan persentase 90.3%, sedangkan siswa yang tidak mempunyai buku matematika sebanyak 3 siswa dengan persentase 9.6%.
- e) Siswa yang tidak akan berhenti mengerjakan soal-soal / tugas yang diberikan guru sebelum selesai mengerjakannya, walaupun dalam waktu yang lama sebanyak 30 siswa dengan persentase 96.7%,

sedangkan yang mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas dari guru berjumlah 1 siswa dengan persentase 3.2%.

- f) Siswa yang mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru berjumlah 30 siswa dengan persentase 96.7%, sedangkan siswa yang tidak mengerjakan PR ada 1 siswa dengan persentase 3.2%.
- g) Siswa yang mampu mengerjakan tugas dari guru dengan mandiri meningkat menjadi 29 siswa dengan persentase 93.5%, sedangkan yang suka menyontek punya teman berjumlah 2 siswa dengan persentase 6.4%.
- h) Siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran meningkat menjadi 27 siswa dengan persentase 87,09%, sedangkan yang tidak aktif berjumlah 4 siswa dengan persentase 12,9%.
- i) Siswa yang mencatat pembelajaran yang diberikan oleh guru, meningkat menjadi 27 siswa dengan persentase 87,09%, sedangkan siswa yang malas mencatat berjumlah 4 siswa dengan persentase 12,9%
- j) Siswa yang tidak ada keluar masuk di jam pelajaran matematika, meningkat menjadi 29 siswa dengan persentase 86.12%, sedangkan siswa yang suka keluar masuk kelas ada 2 siswa dengan persentase 6.4%.

b. Pertemuan V Siklus II

1) Perencanaan Tindakan

Untuk kesempurnaan penelitian, peneliti telah mempersiapkan perencanaan tindakan ini sesuai kebutuhan dalam penelitian, adapun hal-hal yang akan dilakukan adalah :

- a) Silabus; yang disusun berdasarkan prinsip yang berorientasi pada pencapaian kompetensi.
- b) Menyusun rencana pelaksanaan dan media yang berkaitan erat dengan metode bermain memburu rupiah.
- c) Menyediakan media untuk permainan.
- d) Menyiapkan kertas untuk tempat mengerjakan soal-soal yang akan terdapat pada karton permainan.
- e) Menyediakan kertas petunjuk permainan memburu rupiah.
- f) Membuat lembaran observasi terhadap guru dan siswa.
- g) Menyediakan hadiah sebagai penghargaan yang akan diberikan kepada siswa yang memenangi permainan.

2) Pelaksanaan tindakan Pertemuan V siklus II

Pertemuan kelima dilaksanakan pada hari selasa tanggal 17 Juli 2010. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran Pertemuan V. Pada pertemuan kelima siklus II ini guru masih menerapkan metode bermain memburu rupiah.

Setelah pembelajaran dimulai, kemudian guru kelas yang bertugas menjadi observer mengamati dan mengumpulkan data tentang minat belajar matematika siswa kelas V dan lembaran aktivitas guru dalam

mengajar siswa dengan cara mengisi lembar observasi minat dan lembar observasi aktivitas guru yang telah disediakan oleh penulis.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan pada pertemuan kelima, guru menerapkan pembelajaran menggunakan metode bermain memburu rupiah. Dalam proses pembelajaran guru kelas yang bertugas sebagai observer mengamati dan mengumpulkan data tentang minat belajar siswa dan aktivitas guru yang mengajar dengan mengisi lembar-lembaran yang telah disediakan.

Sebelum memulai pembelajaran, guru terlebih dahulu mengabsen siswa, pada pertemuan ini siswa hadir seluruhnya sebanyak 31 siswa. Selanjutnya guru melanjutkan pembelajaran.

Langkah selanjutnya membagi siswa menjadi 8 kelompok pemain, setiap kelompok terdiri dari 4 siswa, dikarenakan jumlah siswa 31 jadi ada satu kelompok yang terdiri dari 3 orang. Setelah itu guru menerangkan secara singkat tentang cara bermain. Kelompok dibentuk dengan berhitung.

Adapun langkah-langkah kegiatan yaitu:

- a) Kegiatan awal (15 menit)
 - (1) Mengucapkan salam
 - (2) Berdoa sebelum belajar
 - (3) Mengabsen siswa
 - (4) Apersepsi
 - (5) Guru menyebutkan indikator yang harus dicapai
 - (6) Guru membentuk siswa menjadi 8 kelompok pemain.

- (7) Guru memberikan panduan cara bermain memburu rupiah kepada masing-masing kelompok
- (8) Guru memotivasi siswa agar dapat mengikuti dan memperhatikan pelajaran dengan baik, karena nanti akan ada permainan yang menyangkut materi pelajaran.

b) Kegiatan inti (50 menit)

- (1) Guru menjelaskan materi pembelajaran
- (2) Guru mentest siswa dengan mengadakan tanya jawab dengan cara memberikan beberapa soal. Siswa ditunjuk untuk mengerjakan soal tersebut dengan menggunakan permainan lempar bola, siapa yang terakhir memegang bola, dialah yang akan mengerjakan soal tersebut di papan tulis.
- (3) Setelah siswa diuji, siswa disuruh untuk berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah dibagi. Di dalam 8 kelompok dibagi menjadi 2 regu yaitu A dan B, satu regu terdiri dari 4 kelompok. Dalam tahap pertama regu A yang akan bermain, sedangkan regu B boleh menyaksikan teman-temannya yang sedang bermain. Setelah pemenang regu A didapatkan, regu B disuruh untuk bermain permainan itu untuk mendapatkan pemenang regu B.
- (4) Untuk memotivasi siswa guru memberikan waktu ± 15 menit. Bagi siswa yang memenangi permainan akan diberi hadiah
- (5) Guru memberikan penilaian terhadap soal-soal yang dikerjakan siswa dalam permainan.

c) Kegiatan penutup (20 menit)

- (1) Guru menyimpulkan materi pelajaran
- (2) Guru memberikan penilaian terhadap latihan yang dikerjakan siswa dalam permainan.

3) Observasi Pertemuan V siklus II

Selama proses pembelajaran berlangsung, observer mengamati tentang aktivitas guru dalam mengajar dan mengamati minat belajar siswa, dengan mengisi lembaran-lembaran observasi aktivitas guru dan lembaran observasi minat belajar siswa yang telah disediakan. Adapun hasil pengamatan aktivitas guru dalam mengajar, pengamatan minat belajar matematika siswa kelas V secara individual dan per indikator pada pertemuan keempat siklus kedua adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 17
Hasil Observasi Aktivitas Guru
Pertemuan V Siklus II

NO	Indikator kegiatan Guru	Katagori			
		4	3	2	1
1	Guru membuka pelajaran dengan membaca basmalah dan berdoa.		√		
2	Guru melakukan apersepsi.	√			
3	Guru menyampaikan indikator pembelajaran.	√			
4	Guru memberikan motivasi kepada siswa.	√			
5	Teknik pembagian kelompok.	√			
6	Penguasaan kelas.	√			
7	Penjelasan materi pelajaran.	√			
8	Penjelasan metode pembelajaran.	√			
9	Suara	√			
10		√			

11	Pengelolaan kegiatan bermain memburu rupiah.	√			
12	Teknik pemberian pertanyaan / kuis.	√			
13	Mengawasi siswa.	√			
14	Mengelola waktu.	√			
15	Kemampuan melaksanakan evaluasi.		√		
16	Memberikan penghargaan individu.		√		
17	Menyimpulkan materi pelajaran.	√			
	Menutup pelajaran				
	Jumlah	14	3	0	0

Keterangan :

SB = Sangat Baik (4)

B = Baik (3)

C = Cukup (2)

K = Kurang (1)

Berdasarkan hasil obsevasi aktivitas guru di atas maka dapat dijelaskan seperti uraian di bawah ini :

- a) Dalam melaksanakan aktivitas mengajar terdapat 14 indikator yang dilakukan oleh guru dengan sangat baik : melakukan apersepsi, menyampaikan indikator, memberikan motivasi, teknik pembagian kelompok, penguasaan kelas, penjelasan materi, penjelasan metode pembelajaran, suara, pengelolaan kegiatan permainan, teknik pemberian pertanyaan/kuis, kemampuan melakukan evaluasi, mengawasi siswa, mengelola waktu, dan menutup pelajaran.

- b) Dilihat dari hasil tabel di atas terdapat 3 indikator dilakukan oleh guru dengan baik yaitu : membuka pelajaran, menyimpulkan materi dan memberikan penghargaan kepada siswa.

Tabel IV.18
Hasil Pengamatan Minat Belajar Matematika Siswa Per Individu
Pada Pertemuan V Siklus II

No	Nama Siswa	Aspek penilaian										J	P
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Alya Natasya	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
2	Anifah	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
3	Atia Aini	√	√		√		√	√	√	√	√	8	80%
4	Beni Santoso	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
5	Bingsa Kelvin	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
6	Bunga Kusuma Dewi	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	100%
7	Dede Renandu	√	√	√	√	√	√	√	√		√	9	90%
8	Dina Oktaviani	√	√		√	√	√	√	√		√	8	80%
9	Dinda lestari	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
10	Hayu	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
11	Ilham Saputra	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	100%
12	Ikhsan	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	90%
13	Irut Damayanti	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
14	Isania	√	√		√	√		√		√	√	7	70%
15	Kurniati	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
16	Mariani	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	100%
17	M. Alfajri	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
18	M. Syaiful	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	100%
19	Nisa Khairun	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	100%
20	Nisa Okta Salsabila	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	10	100%
21	Nisa Syafitri	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
22	Novita Kasmardani	√	√	√	√	√	√	√				7	70%
23	Rafi Zukhruf	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
24	Rita Yuliana	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
25	Rizka Tamara	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
26	Rizwan Hanafi	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
27	Selvia	√	√		√	√	√			√	√	7	70%
28	Syafrizal	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
29	Tahta Sanjaya	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
30	Tio Indah Agustin	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
31	Yurike Yosa Yolanda	√	√		√	√	√	√	√	√	√	9	90%
	Jumlah	31	31	9	31	31	30	31	29	28	30	281	90.6

Dari hasil pengamatan tersebut dapat dilihat bahwa minat belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 026 Sukajadi kecamatan Dumai Timur terlihat meningkat. Hal ini dapat dilihat melalui indikator yang diperoleh siswa jauh lebih tinggi dari target yang ditentukan oleh penulis. Apabila dihitung secara klasikal, minat belajar matematika sebanyak 31 siswa hampir seluruhnya masuk ke dalam kategori “tinggi”, yaitu sebanyak 28 siswa, apabila dipersentasekan yaitu : $\frac{28}{31} \times 100\% = 90,32\%$, sedangkan yang termasuk katagori “sedang” sebanyak 3 siswa, apabila dipersentasekan menjadi $\frac{3}{31} \times 100\% = 9,67\%$ dan yang termasuk katagori “rendah” tidak ada.

Tabel IV. 19
Hasil Pengamatan Minat Belajar Matematika Siswa Setiap Indikator
Pada Pertemuan V Siklus II

No	Aspek Yang Diobservasi	Hasil Observasi				Jumlah	
		Ya		Tidak			
		F	P%	F	P%	F	P%
1	Aktivitas 1	31	100%	0	0%	31	100%
2	Aktivitas 2	31	100%	0	0%	31	100%
3	Aktivitas 3	9	29.03%	22	70.96%	31	100%
4	Aktivitas 4	31	100%	0	0%	31	100%
5	Aktivitas 5	31	100%	0	0%	31	100%
6	Aktivitas 6	30	96.7%	1	3.2%	31	100%
7	Aktivitas 7	31	100%	0	0%	31	100%
8	Aktivitas 8	29	93,5%	2	6,4%	31	100%
9	Aktivitas 9	28	90.32%	3	9.6%	31	100%

10	Aktivitas 10	30	96,7%	1	3,2%	31	100%
	Jumlah	281	90.6	29	9.35	310	

- a) Siswa yang siap dalam menerima pelajaran 31 siswa dengan persentase 100%, sedangkan yang belum siap berjumlah tidak ada.
- b) Siswa yang memusatkan perhatian dalam mengikuti pelajaran matematika yaitu berjumlah 31 siswa dengan persentase 100%, sedangkan yang tidak serius dalam memperhatikan pelajaran tidak ada.
- c) Siswa yang mau bertanya materi yang belum dipahaminya berjumlah 9 siswa dengan persentase 29.03%.
- d) Siswa yang mempunyai buku yang relevan dengan pelajaran matematika yaitu 31 siswa dengan persentase 100%. Tidak ada siswa yang tidak mempunyai buku matematika
- e) Siswa yang tidak akan berhenti mengerjakan soal-soal / tugas yang diberikan guru sebelum selesai mengerjakannya, walaupun dalam waktu yang lama berjumlah 31 siswa dengan persentase 100%, sedangkan yang mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas dari guru, tidak ada.
- f) Siswa yang mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru berjumlah 30 siswa dengan persentase 100%, sedangkan siswa yang tidak mengerjakan PR ada 1 siswa dengan persentase 3.2%.

- g) Siswa yang mampu mengerjakan tugas dari guru dengan mandiri berjumlah 31 siswa dengan persentase 64.5%. Tidak ada siswa yang suka menyontek punya teman.
- h) Siswa yang aktif dalam mengikuti pembelajaran berjumlah 29 siswa dengan persentase 93.5%, sedangkan yang tidak aktif berjumlah 3 siswa dengan persentase 9.6%.
- i) Siswa yang mencatat pembelajaran yang diberikan oleh guru berjumlah 28 siswa dengan persentase 90.32%, sedangkan siswa yang malas mencatat berjumlah 3 siswa dengan persentase 9.6%
- j) Siswa yang tidak ada keluar masuk di jam pelajaran matematika berjumlah 30 siswa dengan persentase 96.7%, sedangkan siswa yang sering keluar masuk di dalam jam pelajaran matematika berjumlah 1 siswa dengan persentase 3.2%.

c. Refleksi Siklus II

Memperhatikan deskripsi proses pembelajaran yang diuraikan di atas dan melihat tingkat minat belajar siswa pada mata pelajaran matematika, maka berdasarkan diskusi peneliti dengan observer terhadap perbaikan pembelajaran pada siklus II, pada siklus II ini aktivitas guru dan minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur sudah meningkat dan mencapai target yang diinginkan.

Hasil observasi tingkat minat siswa pada pertemuan keempat sudah mencapai 83,8%, untuk lebih meyakinkan lagi peneliti melanjutkan pertemuan yang kelima. Hasil observasi tingkat minat belajar siswa pada pertemuan

kelima mencapai 90,32%, untuk itu penelitian ini dihentikan sampai pertemuan kelima siklus II.

Pada siklus II ini siswa merasa senang dengan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan metode bermain memburu rupiah, siswa tidak hanya duduk diam lagi dalam menerima pelajaran, tetapi siswa menjadi lebih aktif dan lebih berminat dalam mengikuti pelajaran matematika .

Karena minat siswa sudah meningkat, maka penulis tidak melanjutkan ke siklus selanjutnya, penelitian ini berakhir sampai siklus kedua.

C. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, yaitu penelitian yang dilakukan secara berkolaborasi dengan guru yang bertujuan untuk perbaikan dan peningkatan layanan profesional guru dalam menangani proses belajar mengajar. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur tahun pelajaran 2010/2011 sebanyak satu siklus. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 12 Juli 2010, pertemuan II siklus I dilaksanakan pada tanggal 13 Juli 2010, pertemuan III siklus I dilaksanakan pada tanggal 14 Juli 2010, pertemuan IV siklus II dilaksanakan pada tanggal 15 Juli 2010, pertemuan V siklus II dilaksanakan pada tanggal 17 Juli 2010.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif persentase, caranya apabila semua data telah terkumpul, lalu diklasifikasikan menjadi dua kelompok yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Terhadap data yang bersifat kualitatif yaitu digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisah-pisahkan menurut kategori, untuk memperoleh kesimpulan.

Selanjutnya untuk data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka, dipersentasekan dan ditafsirkan, kesimpulan analisis data atau hasil penelitian dibuat dalam bentuk kalimat-kalimat (kualitatif). Teknik semacam ini disebut kualitatif dengan persentase.

Dalam menentukan kriteria penilaian tentang hasil penelitian minat belajar siswa per individu, maka dilakukan pengelompokan atas 3 kriteria penilaian yaitu dikatakan tinggi apabila siswa memperoleh 9-11 indikator, dikatakan sedang apabila siswa memperoleh 7-8 indikator, dikatakan rendah apabila siswa hanya memperoleh 1 – 6 indikator. Adapun kriteria persentase tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Apabila persentase antara 76 % - 100 % dikatakan tinggi.
2. Apabila persentase antara 60 % - 75 % dikatakan sedang.
3. Apabila persentase kurang dari 60 % dikatakan rendah.

Berikut ini dijelaskan analisa hasil observasi minat belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 026 Ssukajadi yang telah dirangkum dari kegiatan pertemuan sebelum tindakan, siklus I (pertemuan 2 dan 3), siklus II (pertemuan 4 dan 5).

1. Pertemuan I Sebelum Tindakan

Berdasarkan hasil pengamatan yang terdapat pada pertemuan sebelum tindakan, dapat dilihat minat belajar matematika secara klasikal dalam table di bawah ini:

Tabel IV.20
Pencapaian Hasil Minat Belajar Matematika Siswa
Pada Pertemuan Sebelum Tindakan

No	Jumlah Indikator yang dicapai	Jumlah siswa	Persentase
1	9 Indikator	3 siswa	9.6%
2	8 Indikator	13 siswa	41.9%
3	7 Indikator	11 siswa	35.4%
4	5 Indikator	3 siswa	9.6%
5	4 Indikator	1 siswa	3.2%
	Jumlah	31 siswa	100%

Dengan demikian rekapitulasi tingkat minat belajar matematika pokok bahasan mengoperasikan hitungan bilangan bulat pada siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi kecamatan Dumai Timur dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.21
Rekapitulasi Hasil Observasi Minat Belajar
Pada Pertemuan I Sebelum Tindakan

No	Kriteria Penilaian	Sebelum Tindakan	
		Pertemuan I	
		F	P%
1	Tinggi	16	51,6%
2	Sedang	11	35,4%
3	Rendah	4	12,9%
	Jumlah	31	100%

Dapat dilihat dari tabel rekapitulasi hasil observasi minat belajar siswa SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai timur, bahwa siswa yang mempunyai minat yang tinggi sebesar 51,6%, sedangkan katagori sedang sebesar 36,4% dan katagori rendah sebesar 12,9%. Ini dapat disimpulkan minat siswa terhadap matematika pada pertemuan ini 51,6%.

2. Siklus I (Pertemuan II dan III)

Berdasarkan hasil pengamatan yang terdapat pada siklus pertemuan II, dapat dilihat minat belajar matematika secara klasikal adalah sebagai berikut :

Tabel IV.22
Pencapaian Hasil Minat Belajar Matematika Siswa
Pada Pertemuan II Siklus I

No	Jumlah Indikator yang dicapai	Jumlah siswa	Persentase
1	9 Indikator	3 siswa	9.6%
2	8 Indikator	14 siswa	45.16%
3	7 Indikator	10 siswa	32.2%
4	5 Indikator	3 siswa	9.6 %
5	4 Indikator	1 siswa	3.2%
	Jumlah	31 siswa	100%

Minat belajar matematika siswa pada pertemuan ketiga dapat dilihat secara klasikal sebagai berikut:

Tabel IV.23
Pencapaian Hasil Minat Belajar Matematika Siswa
Pada Pertemuan III Siklus I

No	Jumlah Indikator yang dicapai	Jumlah siswa	Persentase
1	9 Indikator	12 siswa	38.7%
2	8 Indikator	11 siswa	35.4%
3	7 Indikator	6 siswa	18.7 %
4	5 Indikator	2 siswa	6.4 %
	Jumlah	31 siswa	100%

Dengan demikian rekapitulasi tingkat minat belajar matematika pokok bahasan mengoperasikan hitungan bilangan bulat pada siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi kecamatan Dumai Timur siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.24
Rekapitulasi Hasil Observasi Minat Belajar Siswa
Pada Siklus I (Pertemuan 2 dan 3)

No	Kriteria Penilaian	Siklus I			
		Pertemuan II		Pertemuan III	
		F	P%	F	P%
1	Tinggi	17	54,8%	23	74,19%
2	Sedang	10	32,2%	6	19,3%
3	Rendah	4	12,9%	2	6,45%
	Jumlah	31	100%	31	100%

Tabel di atas menjelaskan bahawa siswa yang mempunyai minat belajar pada pertemuan II yang tinggi sebesar 54,8%, sedangkan katagori sedang 32,2% dan katagori rendah 12,9%. Pada pertemuan III minat belajar siswa yang termasuk katagori tinggi sebesar 74,19%, sedangkan katagori sedang 19,3% dan katagori rendah sebesar 6,45%. Pada siklus I terjadi peningkatan tiap pertemuannya. Siklus I tingkat minat belajar siswa lebih meningkat dibandingkan pertemuan sebelum tindakan.

Pada siklus I ini minat siswa yang masuk ke dalam kategori tinggi mulai bertambah dan katagori rendah mulai berkurang. Jika dibandingkan dengan hasil observasi pertemuan sebelum tindakan, maka hasil observasi siklus I dikatakan lebih meningkat hasilnya. Dengan demikian minat belajar siswa meningkat.

1. Siklus II (Pertemuan IV dan V)

Berdasarkan hasil pengamatan minat belajar matematika siswa yang terdapat pada pertemuan keempat, dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel IV.25
Pencapaian Hasil Minat Belajar Matematika Siswa
Pada Pertemuan IV Siklus II

No	Jumlah Indikator yang dicapai	Jumlah siswa	Persentase
1	10 Indikator	3 siswa	9.6%
2	9 Indikator	17 siswa	54.8%
3	8 Indikator	6 siswa	18.7%
4	7 Indikator	5 siswa	16,1 %
	Jumlah	31 siswa	100%

Minat belajar matematika siswa pada pertemuan kelima dapat dilihat secara klasikal sebagai berikut:

Tabel IV.26
Pencapaian Hasil Minat Belajar Matematika Siswa
Pada Pertemuan V Siklus II

No	Jumlah Indikator yang dicapai	Jumlah siswa	Persentase
1	10 Indikator	7 siswa	22.5%
2	9 Indikator	19 siswa	61.2%
3	8 Indikator	2 siswa	6.4 %
4	7 Indikator	3 siswa	9,6 %
	Jumlah	31 siswa	100%

Dengan demikian rekapitulasi tingkat minat belajar matematika pokok bahasan mengoperasikan hitungan bilangan bulat pada siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi kecamatan Dumai Timur siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.27
Rekapitulasi Hasil Observasi Minat Belajar Siswa
Pada Siklus (Pertemuan 4 dan 5)

No	Kriteria Penilaian	Siklus I			
		Pertemuan IV		Pertemuan V	
		F	P%	F	P%
1	Tinggi	26	83,8%	28	90,32%
2	Sedang	5	16,1%	3	9,67%
3	Rendah	0	0%	0	0%
	Jumlah	31	100%	31	100%

Tabel di atas menjelaskan bahawa siswa yang mempunyai minat belajar pada pertemuan IV yang tinggi sebesar 83,8%, sedangkan katagori sedang 16,1% dan katagori rendah 0%. Pada pertemuan V minat belajar siswa yang termasuk

katagori tinggi sebesar 90,32%, sedangkan katagori sedang 9,67% dan katagori rendah sebesar 05%. Pada siklus I terjadi peningkatan tiap pertemuannya. Siklus II tingkat minat belajar siswa lebih meningkat dibandingkan siklus I dan telah mencapai target yang diinginkan peneliti, sehingga penelitian ini berakhir sampai siklus II.

Pada siklus II ini tidak ada minat siswa yang masuk ke dalam kategori rendah. Dari rekapitulasi di atas yakni siklus (pertemuan I, II, III, IV dan V) minat belajar siswa meningkat pada setiap pertemuan.

Dengan demikian hasil penelitian penulis bahwa dengan menggunakan metode bermain memburu rupiah dapat meningkatkan minat belajar matematika pokok bahasan mengoperasikan hitungan bilangan bulat pada siswa kelas V SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan metode bermain memburu rupiah dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Penelitian ini dikategorikan berhasil, sehingga mengarah tercapainya tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dengan menerapkan metode bermain memburu rupiah dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa bidang studi matematika kelas V di SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur. Berdasarkan hasil yang diperoleh sebelum tindakan, minat belajar matematika siswa dikategorikan rendah dengan persentase 51.6%. Setelah tindakan dengan menggunakan metode bermain memburu rupiah pada siklus I minat belajar matematika siswa meningkat dan dikategorikan baik dengan persentase 74.20%. Pada siklus II tingkat minat belajar matematika siswa semakin meningkat dan dikategorikan tinggi dengan persentase 90.32%. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa dengan penerapan metode bermain memburu rupiah dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa kelas V SDN Sukajadi Kecamatan Dumai Timur 2010/2011 pada pokok bahasan mengoperasikan bilangan bulat.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti menyarankan :

1. Kepada peneliti selanjutnya agar meneliti tentang penggunaan metode pada mata pelajaran lainnya.
2. Kepada kepala sekolah perlu memantau atau membina terhadap dampak kegiatan penelitian tindakan kelas (PTK), sebagai bahan penilaian kemajuan yang dicapai, sehingga apa yang ditemukan pada PTK dapat diimplementasikan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah.
3. Untuk meningkatkan minat belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran matematika diharapkan kepada guru matematika dapat menerapkan metode bermain memburu rupiah.

Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pendidikan terutama bagi penulis sendiri. Atas segala bantuan dari semua pihak, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga dan semoga Allah Swt membalas dengan memberikan balasan yang lebih sempurna. Amin

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis. *Psikologi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2006
- Anas Sudjono. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Anggani, Sudono. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: Grasindo, 2000.
- Depdikbud. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, 1998.
- Dalyono. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- John W. Santrock. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2007.
- Nana Sudjana. *Dasar-dasar dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2009.
- Max A. Sobel & Evan M. Malatsky. *Mengajar Matematika*. Jakarta: Erlangga, 2004.
- Muhibbin Syah. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Mulyono Abdurrahman. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2009.
- Ramayulis. *Metodologi Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kalam Mulia, 2005.
- Ruseffendi. *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika*. Bandung: Tarsito, 1991.
- Syaiful Djamarah B, dkk. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- , *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- Syaiful Sagala. *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta, 2009.
- Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Soemiarti Patmonodewo. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta, 2003.
- Suharsimi Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktek*, Jakarta: Rineka Cipta, 2006.

- Tohirin. *Psikologi Pembelajaran Agama Islam*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008.
- Uzer Usman. *Menjadi Guru Professional*. Baandung: Remaja Rosda Karya, 2007.
- Whitherington. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, 1991.
- Zainal Aqib. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya, 2006
- Yumiati dan Elang Krisnadi 2006. *Menciptakan Situasi Belajar Menumbuhkan Bakat Dan Minat Siswa Sd Terhadap Matematika*.
[http://www.mathematic.transdigit.com/mathematic-journal/modal-pembelajaran-creative-problem-solving-dengan-video-compact-disk-dalam-pembelajaran matematika.htm](http://www.mathematic.transdigit.com/mathematic-journal/modal-pembelajaran-creative-problem-solving-dengan-video-compact-disk-dalam-pembelajaran-matematika.htm)
- Roma Putra. 2009. *Penggunaan Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Perkalian Kelas IIIA SD Negeri No 106159 Sampali*. <http://one.indoskripsi.com/node/10223>

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Silabus Pembelajaran.
- Lampiran 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran I.
- Lampiran 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran II.
- Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran III.
- Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IV.
- Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran V.
- Lampiran 7 Lembar Observasi Minat Belajar Matematika Per Individu.
- Lampiran 8 Lembar Observasi Aktivitas Guru.
- Lampiran 9 Soal dan Kunci Jawaban.
- Lampiran 10 Contoh Gambar Bermain Memburu Rupiah.
- Lampiran 11 Foto Aktivitas Siswa Bermain Memburu Rupiah.
- Lampiran 12 Surat-surat Rekomendasi Riset.

DAFTAR TABEL

Tabel IV.1	Nama-nama Kepala Sekolah SDN 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur.
Tabel IV.2	Nama-nama Guru SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur Pada Awal Berdiri Sekolah.
Tabel IV.3	Keadaan Guru SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur Tahun 2010/2011.
Tabel IV.4	Keadaan Siswa SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur Tahun Ajaran 2010-2011.
Tabel IV.5	Nama-nama Siswa Kelas Vb SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur Tahun Ajaran 2010-2011.
Tabel IV.6	Sarana SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur.
Tabel IV.7	Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Per Individu Sebelum Tindakan.
Tabel IV.8	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan II Siklus I.
Tabel IV.9	Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Per Individu Pertemuan II Siklus I.
Tabel IV.10	Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Setiap Indikator Pertemuan II Siklus I.
Tabel IV.11	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan III Siklus I.
Tabel IV.12	Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Per Individu Pertemuan III Siklus I.
Tabel IV.13	Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Setiap Indikator Pertemuan III Siklus I.
Tabel IV.14	Hasil Observasi Aktivitas Guru Pertemuan IV Siklus II.
Tabel IV.15	Hasil Pengamatan Minat Belajar Siswa Per Individu Pertemuan IV Siklus II.

BIOGRAFI PENULIS

Penulis dilahirkan di Dumai pada tanggal 24 Februari 1988, terlahir sebagai anak pertama dari lima bersaudara.

Pada tahun 1994 penulis masuk ke pendidikan dasar di SD Negeri 014 Buluh Kasap Dumai sampai kelas III SD, setelah itu pindah ke SD Negeri 026 Sukajadi Dumai. Pada tahun 2000 penulis menamatkan pendidikan dasar, kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke MTs Al-Huda Dumai, pada tahun tahun 2003 penulis menamatkan madrasah tsanawiyah, kemudian penulis melanjutkan pendidikan ke MA Al-Huda Dumai dan selesai pada tahun 2006, kemudian penulis mendaftar di Perguruan Tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan penulis diterima menjadi mahasiswi pada Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Pada tahun 2009 penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang bertempat di Kelurahan Guntung Kecamatan Medang Kampai Kota Dumai selama 2 bulan, kemudian penulis melakukan Praktek Pengalaman Lapangan di SD Negeri 004 Perawang selama 3 bulan. Selanjutnya penulis melakukan penelitian di SD Negeri 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur untuk menyelesaikan tugas akhir perkuliahan dengan judul :”Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Menggunakan Metode Bermain Memburu Rupiah Pada Siswa kelas V SDN 026 Sukajadi Kecamatan Dumai Timur”.